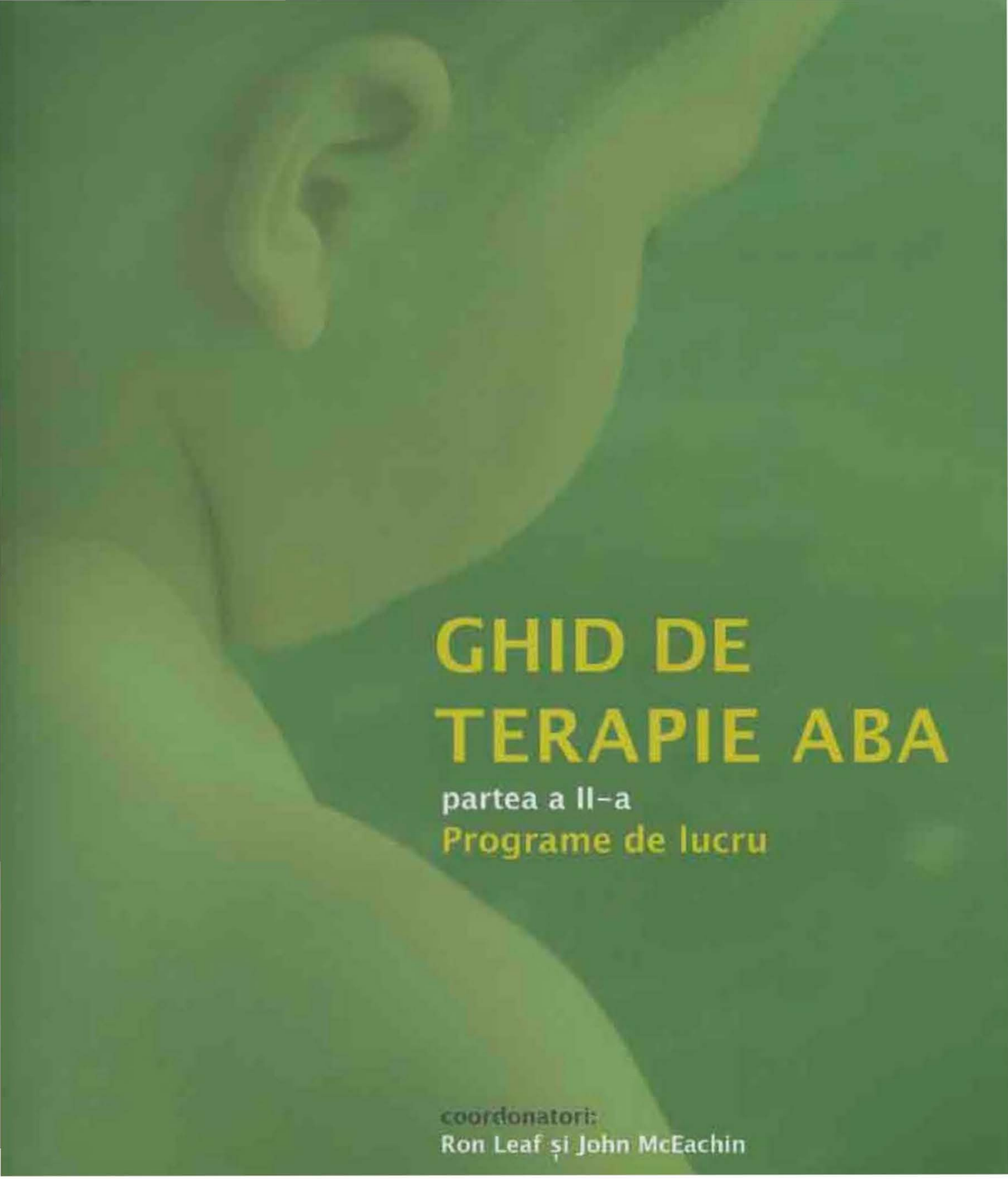


GHID DE TERAPIE ABA

partea a II-a

Programe de lucru

coordonatori:
Ron Leaf și John McEachin

EDITURA FRONTIERA

GHID DE TERAPIE ABA

Partea a II-a
Programe de lucru

Ron Leaf
John McEachin
Jamison Dayharsh
Marlene Boehm

Traducere din limba engleză de
Ileana Achim

Editura Frontiera
București, 2011

Desfăşurarea sesiunilor de terapie

Mediul:

La început, terapia e bine să se desfăşoare într-o zonă mai izolată a casei, departe de zgomot şi agitaţie – de exemplu, într-un dormitor sau într-o cameră de zi. Elementele care distrag atenţia elevului trebuie reduse la minim atâta vreme cât comportamentele nepotrivite nu sunt ţinute sub control. Pe măsură ce elevul progresează, mediul de lucru trebuie să devină cât mai natural, iar elementele care distrag atenţia trebuie incluse în mod deliberat. De asemenea, o parte din sesiunea de lucru e bine să se desfăşoare şi în alte zone din casă sau afară.

Tehnici de predare:

EXERCIŢIILE DISTINCTE (DTT)

Exerciţiile distincte de tip DTT reprezintă o tehnică specifică de predare, folosită pentru a creşte la maxim şansele de învăţare. Această tehnică înseamnă:

1) împărţirea unei abilităţi în părţi mai mici, apoi
2) predarea unei singure astfel de părţi o dată.

Fiecare sesiune de predare este alcătuită din exerciţii distincte repetate, iar fiecare exerciţiu are un început (i.e., instrucţiunea) şi un sfârşit (i.e., feedbackul) bine delimitate. Copilul trebuie să stăpânească fiecare parte a abilităţii înainte de a-i mai fi prezentate informaţii noi.

Tehnici de promptare:

Folosiţi cel mai puţin intruziv prompt care să conducă la comportamentul dorit. Caracterul intruziv al prompturilor variază ca intensitate, de la ghidarea fizică până la demonstraţie[1], indicii verbale, indicarea cu degetul şi promptul prin manevrarea stimulului[2] (de exemplu, promptul de proximitate). Pentru a facilita independenţa, toate prompturile trebuie diminuate cât mai rapid posibil. Mai mult, elevul trebuie recompensat din belşug atunci când răspunde corect după un prompt diminuat sau în lipsa oricărui prompt.

---

1 *Demonstraţia*, ca şi *exemplificarea*, sunt prompturi de imitaţie: adultul (terapeut, părinte etc.) sau un copil demonstrează/exemplifică răspunsul-ţintă în faţa elevului (n.trad.).

2 *Promptul prin manevrarea stimulului* este un prompt care evidenţiază printr-o mişcare fizică stimulul prezentat elevului, astfel încât să uşureze aflarea răspunsului corect. De exemplu, itemul-ţintă poate fi aşezat mai aproape de elev, care în acest fel îl va discrimina mai uşor de ceilalţi itemi aflaţi pe masă (n.trad.).

Procedee de recompensare: Recompensarea este unul dintre cele mai importante aspecte ale terapiei. Scopul ultim este ca elevul să ajungă să îndeplinească diverse sarcini şi să se comporte adecvat în condiţii naturale de recompensare (adică ocazionale) şi în prezenţa unor tipuri naturale de recompense (de pildă, aprecieri verbale). La început însă, va fi de multe ori necesar să oferiţi în mod frecvent (deci continuu) recompense tangibile (mâncare, sucuri, jucării, muzică, obiecte senzoriale sau stimulare de tip senzorial etc.). Pe măsură ce elevul progresează, reduceţi frecvenţa de recompensare şi folosiţi recompense mai naturale. Practic, acest lucru înseamnă să-i solicitaţi elevului două sau mai multe răspunsuri înainte de a-i oferi o recompensă tangibilă, folosind o varietate de recompense şi transformând lauda şi zâmbetul în recompense cu greutate.

Membrii echipei: La început, predarea se va face unu-la-unu. Pe măsură ce elevul învaţă să fie mai atent, să asculte mai bine, să înveţe prin observare şi să-şi aştepte rândul, pot fi introduşi şi alţi copii în sesiunea de terapie.

Criteriile de succes: O noţiune este stăpânită atunci când elevul răspunde corect în mod consecvent. De obicei, acest lucru înseamnă răspunsuri corecte în proporţie de 80-90% în decurs de două-trei zile. Reţineţi totuşi că orice criteriu este arbitrar. Cel mai bine este să vă adaptaţi la stilul de învăţare al elevului. În general, procentul de 100% nu trebuie luat drept criteriu absolut, întrucât poate duce la frustrări şi plictiseală. De altfel, nici nu este realist să aşteptaţi o corectitudine de 100%, mai ales că greşelile pot fi provocate de o mulţime de alţi factori în afară de neştiinţă.

Structura sesiunilor: Deşi terapia începe cu sesiuni scurte, durata lor trebuie mărită treptat, până se ajunge la două-trei ore. În funcţie de randamentul elevului, stabiliţi câte sesiuni puteţi lucra într-o zi. Pentru unii copii (de exemplu, cei care merg la şcoală), e suficientă o sesiune pe zi. În general însă, se pot face două-trei sesiuni pe zi, întotdeauna cu pauze între ele. Sesiunile sunt mai productive dacă sunt răspândite pe toată durata zilei, în loc să urmeze una după alta. La fel, aveţi grijă să le distribuiţi uniform pe parcursul unei săptămâni.

În cadrul fiecărei sesiuni de lucru trebuie să existe un echilibru între lecţii şi joacă. Aproximativ 50% din durata sesiunii va fi alocată programelor de predare structurată a abilităţilor cognitive şi de limbaj. Vor fi conduse serii de exerciţii distincte (DTT), de la 3 la 50 sau mai multe, în funcţie de atenţia elevului, nevoia lui de recompensă şi dificultatea materialului. Nu uitaţi că între fiecare serie de exerciţii trebuie să existe o pauză. În timpul acestei pauze, elevul poate primi la masă o jucărie sau altă recompensă ori poate fi lăsat să părăsească zona de lucru ca să

se joace. De multe ori, plecatul de la masă devine cea mai bună formă de recompensă. Durata pauzei trebuie să fie direct proporţională cu durata lecţiei încheiate. De exemplu, dacă aţi făcut trei exerciţii distincte rapide şi apoi aţi lăsat copilul să plece, pauza va fi de 30-60 de secunde. Dacă aţi predat timp de trei-cinci minute, pauza va fi de două-trei minute. Dacă aţi predat timp de zece minute, pauza va fi de cinci minute. Desigur, aceste îndrumări sunt aproximative şi trebuie adaptate la stilul de învăţare al copilului. Atenţie: deşi puteţi face sesiuni mai lungi la începutul zilei (de 20 de minute, de exemplu), riscaţi ca elevul să obosească, iar sesiunile de după-amiază să fie mai puţin productive.

În timpul pauzei, terapeutul va completa datele din dosar şi va pregăti materialele pentru seria următoare de exerciţii. Totuşi, este important să monitorizaţi comportamentul elevului şi în timpul pauzei, şi să recompensaţi jocul adecvat şi absenţa comportamentului neadecvat (de exemplu, autostimularea). De asemenea, o parte din timpul de pauză trebuie să fie structurat, iar terapeutul trebuie să ghideze elevul să se joace adecvat. În cealaltă parte a pauzei, terapeutul îl va lăsa pe elev să-şi aleagă activitatea care îi place şi nu îi va cere nimic (deşi regulile de comportament adecvat rămân neschimbate).

Cealaltă jumătate a sesiunii (cea care nu e dedicată predării formale a abilităţilor cognitive şi de limbaj) cuprinde pauzele descrise mai sus, jocul structurat şi alte activităţi, cum ar fi plimbări sau ieşiri în parc. În acest fel, creaţi ocazii pentru generalizarea abilităţilor şi pentru aplicarea tehnicilor de management al comportamentului în situaţii şi medii naturale. O dată pe oră faceţi o pauză mai lungă (de 10-15 minute), în care copilul îşi va schimba locul (de exemplu, poate ieşi afară la joacă). Schimbarea de mediu şi de activitate fizică este importantă pentru menţinerea interesului şi atenţiei elevului, precum şi pentru păstrarea unui echilibru între lecţii şi joacă.

Sesiuni naturale şi plăcute:

1. Tonuri entuziaste
2. Medii diverse
3. Instrucţiuni variate
4. Materiale interesante, pe placul copilului
5. Menţinerea unei rate mari de succes
6. Receptivitate faţă de preferinţele copilului
7. Programe variate
8. Activităţi cu grad diferit de dificultate
9. Recompense variate
10. Limbaj natural

Predarea prin exerciţii distincte

I. INTRODUCERE

A. Predarea prin exerciţii distincte reprezintă o metodologie specifică, folosită pentru a creşte la maxim şansele de învăţare. Este un proces de predare care poate fi utilizat pentru a dezvolta majoritatea abilităţilor: cognitive, sociale, de comunicare, de joc şi de autoservire. În plus, este o strategie care poate fi folosită pentru toate vârstele şi populaţiile.

Această tehnică presupune:

1) împărţirea unei sarcini în părţi mai mici;
2) predarea unei astfel de sub-părţi până când copilul ajunge să o stăpânească foarte bine;
3) exerciţii repetate într-un interval concentrat de timp;
4) prompt şi, după caz, reducerea promptului;
5) folosirea procedurilor de recompensare.

O sesiune de predare este alcătuită din mai multe exerciţii distincte, fiecare dintre ele având un început şi un sfârşit bine delimitate, de aici şi denumirea de „distinct". Fiecare parte a unei abilităţi trebuie să fie bine învăţată înainte de a se prezenta informaţii noi elevului.

B. În predarea prin exerciţii distincte, terapeutul prezintă o informaţie foarte mică şi încearcă obţinerea unui răspuns imediat din partea elevului. Acest lucru deosebeşte exerciţiile distincte (de tip DTT) de exerciţiile continue sau de metodele mai tradiţionale de predare, caracterizate prin oferirea unor cantităţi mari de informaţii, fără a se aştepta însă un răspuns bine definit din partea elevului.

C. Predarea prin exerciţii distincte asigură calitatea activă a procesului de învăţare. Copiii autişti nu pot absorbi informaţii printr-o simplă expunere pasivă.

EXEMPLE DE EXERCIŢII DISTINCTE: Predarea receptivă a unei denumiri

Antecedent	Comportament	Consecinţă
„Arată suc!"	Copilul arată sucul; atenţie bună	„Bravo!"
„Arată biscuite!"	Copilul arată biscuitele; atenţie bună	„Excelent!"
„Arată suc!"	Copilul arată sucul; atenţie slabă	„Bine!"
„Arată biscuite!"	Copilul arată sucul; atenţie bună	„Nu."
„Arată biscuite!"	Nici un răspuns; atenţie bună	Nici o recompensă (elevul trebuie să înţeleagă ce înseamnă această consecinţă)
„Arată biscuite!"	Nici un răspuns; atenţie slabă	„Nu te uiţi." „Prea încet." etc.

II. COMPONENTELE UNUI EXERCIŢIU DISTINCT

Un exerciţiu distinct este alcătuit din următoarele componente:

1) antecedent (fie instrucţiunea rostită de terapeut, fie un alt indiciu);

2) prompt (care de multe ori poate să nu apară);

3) răspunsul elevului;

4) feedback sau altă consecinţă;

5) intervalul dintre exerciţii.

Fiecare componentă va fi descrisă pe larg în cele ce urmează.

A. INSTRUCŢIUNEA/STIMULUL DISCRIMINATIV (SD)/SEMNALUL PENTRU COMPORTAMENT

1. Exerciţiul trebuie să aibă un început distinct. De obicei, acest început este o instrucţiune verbală, dar poate fi şi un alt eveniment distinct sau un stimul vizual. Evenimentul care apare la începutul exerciţiului trebuie să-i semnaleze elevului că un răspuns corect va atrage o recompensă pozitivă. În limbaj de specialitate, un astfel de semnal poartă denumirea de *stimul discriminativ* (SD).

2. În primele stadii ale predării sau în cazul în care elevul învaţă cu greutate o anumită abilitate, instrucţiunile trebuie să fie cât mai simple şi concise.

a. În acest fel se evită confuzia.

b. Ies mai uşor în evidenţă stimulul sau stimulii relevanţi (de exemplu, un SD ca „Biscuite." ori „Suc." este mai bun decât „Arată-mi, te rog, biscuitele!" sau „Ştii să-mi arăţi care este sucul?").

Pe măsură ce elevul face progrese, instrucţiunile trebuie să devină mai complexe şi mai bogate în cuvinte. Folosirea limbajului natural:

- promovează generalizarea.
- pregăteşte mai bine elevul pentru învăţarea în situaţii incidentale.
- face sesiunile de lucru mai interesante.

3. Asiguraţi-vă că SD-ul (sau instrucţiunea) se potriveşte cu sarcina respectivă. Gândiţi-vă bine ce doriţi să facă elevul şi apoi alegeţi o instrucţiune verbală sau alt indiciu care se poate lega direct de răspuns. De exemplu, dacă doriţi ca elevul să numere de la unu la patru, instrucţiunea trebuie să fie: „Numără!". Dacă doriţi ca elevul să vă spună câte obiecte are în faţă, atunci instrucţiunea trebuie să fie: „Câte sunt?", iar răspunsul elevului trebuie să fie: „Patru."

4. Daţi-i elevului un timp de aproximativ 3-5 secunde pentru a răspunde. Îi lăsaţi în acest fel timp să analizeze informaţia. Cu toate acestea, terapeutul trebuie să menţină un ritm al terapiei care să fie optim pentru fiecare elev în parte.

a. Dacă e prea rapid, se poate ajunge la neînţelegere şi haos.

b. Dacă e prea încet, elevul îşi poate pierde atenţia.

c. Treptat, ritmul terapiei trebuie să se apropie de cel care apare în mediul natural (de multe ori, terapeuţii recurg la un ritm rapid pentru menţinerea atenţiei, dar este absolut esenţial ca acesta să scadă în cele din urmă).

5. Elevul învaţă cel mai bine atunci când este atent. Dacă nu este atent, trebuie neapărat să vă concentraţi pe dezvoltarea unei atenţii mai bune. Vom discuta acest aspect într-o secţiune ulterioară.

B. RĂSPUNSUL ELEVULUI

1. Trebuie să ştiţi bine ce răspuns şi ce calitate a răspunsului aşteptaţi de la elev pentru a-i oferi recompensa. Este important să fiţi consecvenţi în criterii. De exemplu, cât de precis trebuie să-şi atingă elevul nasul dacă îi spuneţi: „Atinge-ţi nasul!"? Criteriul folosit ar trebui să fie evident pentru oricare observator (inclusiv pentru elev). Un criteriu bine definit:

a. promovează consecvența în rândul terapeuților.

b. creşte probabilitatea răspunsului corect.

c. sporeşte obiectivitatea terapeutului.

Atenție însă! Criteriile trebuie readaptate pe măsură ce performanța elevului se schimbă.

2. Fiți atenți la comportamentele nedorite care intervin în timpul sesiunii de lucru. Dacă oferiți recompensa atunci când răspunsul corect este însoțit de un comportament nepotrivit, s-ar putea să întăriți nu doar răspunsul, ci şi comportamentul respectiv.

Exemplul 1: Elevul vă răspunde bine, dar se uită în altă parte. Dacă îl lăudați în acest moment, pe viitor copilul va continua să răspundă de multe ori fără să aibă contact vizual.

Exemplul 2: Lăudați elevul pentru că şi-a arătat corect nasul, dar până să îi dați jucăria recompensatoare, el a şi apucat să se trântească pe podea. În acest caz, poate considera că recompensa vine ca urmare a faptului că s-a trântit pe jos.

3. Nu uitați să recompensați comportamentele bune spontane, de exemplu contactul vizual, vorbirea spontană sau faptul că elevul stă frumos pe scaun!

4. Dacă elevul nu dă nici un răspuns în decurs de 3-5 secunde, considerați lipsa de reacție ca fiind un exercițiu eşuat.

5. MODELAȚI COMPORTAMENTUL. Scopul terapiei este să îmbunătățească în timp calitatea generală a răspunsurilor elevului. Acest lucru se face prin modificarea treptată a cerințelor care vor fi recompensate. (Recompensarea diferențiată va fi discutată ulterior, în secțiunea dedicată consecințelor.)

a. Folosiți consecințe diferențiate pentru a modela simultan răspunsul corect şi atenția.

Exemplu: Lăsați elevul să ia o pauză atunci când începe să se liniştească, nu atunci când agitația lui creşte.

b. Folosiți consecințe diferențiate pentru a recompensa aproximările mai bune ale comportamentului dorit.

6. Nu lăsați elevul să anticipeze răspunsul. Dacă începe să răspundă înainte să terminați de spus instrucțiunea, atunci pot exista mai multe cauze:

a. Sunteți previzibil. În acest caz, variați ordinea în care prezentați informația, astfel încât elevul să nu poată deduce un tipar.

b. Elevul răspunde pe ghicite. Nu-l lăsaţi să ghicească, pentru că poate avea noroc să răspundă corect, dar o recompensă oferită în acest moment nu va face decât să promoveze răspunsurile ghicite.

c. Elevul nu este atent. Nu acceptaţi răspunsurile date fără atenţie.

7. Uneori, autocorectarea este un răspuns acceptabil şi chiar foarte valoros. De exemplu, puteţi să recompensaţi elevul dacă este atent şi îşi corectează răspunsul fără nici un indiciu din partea terapeutului – este semn că deţine o abilitate foarte importantă, şi anume rezolvarea problemelor.

Cu toate acestea, este important să repetaţi exerciţiul la un moment dat, pentru a fi siguri că elevul răspunde şi fără să se autocorecteze.

C. FEEDBACKUL/CONSECINŢA

1. Răspunsul elevului trebuie urmat imediat de feedbackul terapeutului. Recompensa îi dă de înţeles că a răspuns corect şi astfel creşte probabilitatea ca răspunsul corect să se repete. Feedbackul negativ şi absenţa recompensei îi dau de înţeles elevului că nu a răspuns corect şi astfel scade probabilitatea ca răspunsul incorect să se repete.

a. *RĂSPUNS CORECT*: Lăudaţi elevul şi variaţi permanent recompensele.

Corect+atenţie bună = cea mai mare recompensă

Corect+atenţie slabă = recompensă moderată

b. *RĂSPUNS INCORECT*: Feedback informativ despre răspunsul incorect.

Incorect+atenţie bună = feedback de susţinere (de pildă, „Poţi mai bine!")

Incorect+atenţie slabă = feedback corector mai puternic (de pildă, „Nu.", „Fii atent.", „Uită-te aici." etc.)

c. *NICI UN RĂSPUNS*: După cinci secunde în care nu survine nici un răspuns, oferiţi feedback şi încheiaţi exerciţiul. Dacă elevul este atent, stă frumos pe scaun şi nu manifestă nici un comportament nepotrivit, consecinţa poate fi pur şi simplu absenţa recompensei. Inseraţi neapărat un interval între exerciţii (vezi mai jos). Puteţi lua pentru scurt timp materialele de pe masă, pentru a accentua faptul că s-a încheiat exerciţiul.

d. *COMPORTAMENTE NEPOTRIVITE*: Dacă elevul manifestă comportamente nepotrivite (de exemplu, se scoală de pe scaun, trage materialele de pe masă, se autostimulează etc.), oferiţi imediat feedback, corectaţi comportamentul şi încheiaţi exerciţiul. Nu aşteptaţi să vedeţi care va fi răspunsul elevului.

2. Feedbackul nu trebuie să fie ambiguu. De exemplu, nu zâmbiți în timp ce spuneți „Nu!" și nu vă încruntați în timp ce spuneți „Bine!".

3. Consecințele trebuie planificate din timp, iar criteriul trebuie aplicat în mod consecvent.

   Aveți însă grijă să oferiți recompensă spontană pentru răspunsuri și comportamente deosebite care se ivesc pe moment.

4. Recompensele trebuie alese în funcție de preferințele personale ale elevului (de exemplu, nu tuturor copiilor le plac laudele exagerate sau mâncarea).

   Monitorizați permanent eficacitatea recompenselor și schimbați-le, dacă e cazul.

5. Diminuați cât mai rapid recompensa, până când frecvența ei, intensitatea și întârzierea cu care este oferită ajung la nivele naturale. La început, recompensa poate fi dată în urma tuturor răspunsurilor corecte (modelul de recompensare continuă). Pe măsură ce procesul de învățare avansează, frecvența trebuie scăzută la un nivel intermitent. În acest fel:

   a. reduceți dependența.

   b. reduceți controlul extern.

   c. aproximați situațiile pe care elevul le va întâlni în medii naturale, promovând astfel generalizarea.

   d. evitați haosul (prea multe recompense pot spori în intensitate comportamentele disruptive ale elevului sau pot fi pur și simplu copleșitoare).

6. Folosiți consecințe diferențiate. În felul acesta, oferiți mai multe informații în privința răspunsului dorit:

   a. Un răspuns excelent are ca rezultat primirea celei mai bune recompense.

   b. Răspunsul care necesită mai multe prompturi sau care este de o calitate mai slabă primește o recompensă moderată.

   c. Răspunsul incorect, dar însoțit de o bună atenție, este urmat de un simplu „Nu." informativ sau „Mai încearcă o dată".

   d. Agresivitatea sau comportamentele disruptive care interferează cu lecția trebuie să primească un puternic feedback negativ.

7. Folosiți feedbackuri informative. Exemple: „Ține mâinile jos.", „Nu te uiți.", „Prea încet.", „Pronunță mai bine." etc. Feedbackul informativ:

a. oferă mai multe informaţii despre răspunsul elevului.

b. este mai natural.

c. modelează limbajul.

D. INTERVALUL DINTRE DOUĂ EXERCIŢII DISTINCTE

1. Lăsaţi să treacă un interval de câteva secunde între două exerciţii. Această pauză:

a. îi dă elevului timp să analizeze informaţiile (de exemplu, să-şi dea seama dacă a răspuns corect sau dacă trebuie să răspundă altfel).

b. îi dă terapeutului timp să analizeze ce s-a întâmplat (de exemplu, să se gândească ce recompense să folosească la următorul exerciţiu, când să prompteze, ce fel de prompt din ierarhia prompturilor să folosească, cum să formuleze instrucţiunea pentru următorul exerciţiu etc.).

c. îl învaţă pe elev să aştepte, ceea ce se va întâmpla de multe ori în mediul natural.

d. permite strângerea datelor.

e. delimitează mai bine începutul următorului exerciţiu.

2. Puteţi îndepărta sau schimba poziţia stimulilor pentru a face exerciţiile mai distincte. Dacă lăsaţi stimulii la vedere pe masă între două exerciţii, elevul poate recapitula răspunsul corect, dar poate începe şi să treacă de la un răspuns la altul fără să fie atent la instrucţiunea pe care i-o daţi.

Deşi îndepărtarea stimulilor sau privirea întoarsă scurt în altă parte accentuează distanţa dintre exerciţii, ele îi oferă în acelaşi timp elevului indicii că trebuie să se pregătească pentru următorul exerciţiu. Cu timpul, va trebui să vă asiguraţi că elevul nu devine dependent de aceste indicii de atenţie şi să delimitaţi mai puţin exerciţiile.

Intervalul dintre două exerciţii trebuie ajustat pentru a menţine un ritm optim de lucru.

- Un ritm prea rapid poate fi haotic, poate submina calitatea răspunsurilor elevului şi îi poate spori agitaţia.
- Un ritm prea încet îl poate face să-şi piardă atenţia.
- Asiguraţi-vă că terapeutul este cel care dictează ritmul de lucru, nu elevul.

E. PROMPTUL

1. Promptul este ajutorul oferit de terapeut pentru a ghida elevul către răspunsurile corecte. El trebuie să apară înainte ca elevul să răspundă, pentru a preîntâmpina apariția greșelilor. În general, promptul se oferă în același timp sau imediat după ce a fost rostită instrucțiunea, dar poate apărea și înaintea ei. Dacă promptul vine prea târziu sau este ineficient și elevul greșește, exercițiul trebuie încheiat, iar la următorul exercițiu trebuie oferit un prompt mai eficient. Folosirea prompturilor:
   a. ușurează procesul de învățare.
   b. reduce frustrarea.

2. Luați în considerare toată gama de prompturi: promptul vizual, promptul de poziție, indicarea cu degetul, promptul fizic total, promptul fizic parțial, promptul verbal, demonstrația, promptul de potrivire pentru programele receptive, promptul receptiv pentru programele expresive, promptul prin manevrarea stimulului, promptul prin întârzierea răspunsului sau prin apelul la cel mai recent răspuns etc. Aceste prompturi pot fi organizate într-o ierarhie de la cel mai slab la cel mai intruziv. Terapeuții trebuie să aleagă un prompt care oferă suficient ajutor pentru a asigura succesul elevului, dar niciodată mai mult decât este nevoie. Alegerea nivelului adecvat de prompt:
   a. ușurează diminuarea ulterioară a promptului.
   b. reduce dependența de prompt.

   Prompturile oferă ajutorul necesar pentru a evita insuccesul prelungit. Încercați să mențineți un nivel constant de răspunsuri corecte (aproximativ 80% răspunsuri corecte este un nivel optim pentru mulți elevi).

3. Dacă primul prompt nu funcționează, alegeți un prompt mai puternic (cu alte cuvinte, oferiți mai mult ajutor). De exemplu, treceți de la un prompt de poziție la promptul prin indicarea cu degetul.

4. O „regulă" frecvent invocată este ca două răspunsuri incorecte consecutive să fie urmate de un prompt la următorul exercițiu. Această regulă a fost alcătuită pentru elevii care au o înțelegere elementară a conceptului în curs de predare și care se află în situația de a învăța o discriminare alcătuită din două părți.
   a. Primul răspuns incorect îi permite elevului să învețe din feedback. Prin urmare, al doilea exercițiu îi va da șansa să răspundă corect.
   b. Mai mult de două răspunsuri incorecte sunt un semn că elevul nu învață din feedbackul negativ. De asemenea, e posibil ca elevul să nu mai tolereze un eșec suplimentar, iar lipsa recompensei să ducă la intensificarea comportamentelor negative.

Este esenţial să fiţi flexibili atunci când decideţi dacă promptaţi sau nu.

- Dacă elevul nu înţelege deloc care e răspunsul corect, atunci puteţi prompta după un singur răspuns incorect sau chiar de la primul exerciţiu.
- Dacă elevul pare să înţeleagă ce i se cere după al doilea exerciţiu incorect, atunci îi mai puteţi da o şansă să răspundă fără prompt.
- Dacă aţi acceptat succesiunea „greşit-greşit-prompt-verificare", iar la verificare elevul răspunde din nou greşit, atunci aplicaţi succesiunea „greşit-prompt-prompt-verificare". Dacă şi de această dată elevul răspunde greşit, aplicaţi succesiunea „prompt-prompt-prompt-verificare" etc.

5. Dacă a fost necesar un prompt, treceţi rapid la următorul exerciţiu şi repetaţi instrucţiunea fără prompt (sau cu un prompt redus). Verificarea făcută după prompt:

a. reduce dependenţa de prompt.

b. îi oferă elevului ocazia să demonstreze ce a învăţat din exerciţiul precedent.

Dacă elevul se confruntă pentru prima dată cu activitatea respectivă sau dacă îi este foarte greu să înţeleagă noţiunea pe care o predaţi, e bine să menţineţi acelaşi nivel de prompt pe parcursul mai multor exerciţii.

6. Dacă elevul a greşit din neatenţie sau din pricina unui comportament interferent, oferiţi o consecinţă pentru comportamentul inadecvat în loc să promptaţi. Promptarea nu ar face decât să recompenseze elevul pentru comportamentul nedorit, deoarece prompturile uşurează aflarea răspunsului corect. Trebuie să oferiţi feedback de corectare comportamentală şi apoi să repetaţi exerciţiul, dar tot fără prompt.

7. Exerciţiile corecte şi nepromptate trebuie să primească cea mai puternică recompensă (de exemplu, laude însoţite de o recompensă tangibilă secundară).

8. Exerciţiile promptate trebuie să fie urmate de un nivel mai scăzut de recompensare (de exemplu, aprecieri moderate: „Bine.", „Aşa.", „Da." etc.). Este însă neapărată nevoie să oferiţi o recompensă oricât de mică după exerciţiile promptate, deoarece în acest fel:

a. oferiţi feedback despre răspunsul corect.

b. întăriţi răspunsul corect.

c. evitaţi eşecurile succesive.

Dacă elevul are nevoie mult timp de prompturi, trebuie să-i oferiţi din când în când recompense tangibile pentru exerciţiile promptate, căci în acest fel:

a. îl motivaţi suplimentar.

b. îi reduceţi frustrarea şi reticenţa.

c. îi oferiţi ocazia să încerce recompensa mai puternică.

9. Aveţi mare grijă la prompturile involuntare. Acestea îl pot împiedica pe elev să ajungă să stăpânească noţiunea predată, deoarece:

a. prompturile nu sunt diminuate.

b. răspunsurile sunt inconsecvente (rezultatele elevului par mai bune în prezenţa terapeuţilor care promptează involuntar).

c. elevul devine foarte atent la indicii lipsite de relevanţă.

PROMPTURI INVOLUNTARE			
Nonverbale • Privirea • Postura corpului • Poziţia materialelor	**Tipare previzibile** • Exerciţii comasate[3] • Cerinţe care alternează regulat • Itemi care nu sunt ceruţi niciodată	**Feedback** • Expresii tipice • Feedback rapid când răspunsul e corect • Feedback încetinit când răspunsul e incorect	**Altele** • Terapeutul murmură răspunsul corect • Terapeutul cere doar un anumit stimul

10. Diminuarea prompturilor trebuie să fie o preocupare primordială. Prin folosirea progresivă a unor prompturi mai puţin intruzive, veţi încuraja independenţa copilului şi înţelegerea noţiunilor noi.

11. O modalitate prin care puteţi diminua promptul este să creşteţi sistematic timpul dintre instrucţiune şi prompt. În acest fel, elevul are ocazia să iniţieze răspunsul înainte de apariţia promptului. Atenţie însă: dacă trec mai mult de două sau trei secunde până când oferiţi prompt, s-ar putea ca elevul să nu mai ţină minte instrucţiunea pe care aţi emis-o verbal.

12. Ori de câte ori este posibil, recurgeţi la prompturi prin manevrarea stimulului (de exemplu, schimbându-i poziţia pe masă.) Aceste prompturi sunt mai uşor de diminuat şi îndreaptă atenţia elevului mai degrabă spre stimul decât spre indicii exterioare, cum ar fi indicarea cu degetul.

[3] În engleză, *massed trials*. Este vorba de o serie de exerciţii în care elevului i se dă în mod repetat aceeaşi instrucţiune. Se foloseşte la predarea unei noţiuni noi (n.trad.).

III. CAPTAREA ATENȚIEI

1. Este important să recompensați elevul de fiecare dată când este atent. Nu uitați să specificați în mod clar comportamentul premiat (de pildă, „Te-ai uitat FOARTE atent!", „Ești foarte-foarte atent, îmi place de tine!" etc.).

2. Pentru mulți elevi, cea mai bună modalitate de a-i învăța să fie atenți este să începeți exercițiile indiferent de atenția lor. Lăsați elevul să facă experiența consecințelor naturale ale lipsei de atenție.

   În acest caz, e nevoie de recompense extrem de motivante.

3. Elevul va învăța mai repede să fie atent la indicii naturale dacă exercițiul presupune atenție vizuală sporită (de pildă, imitație nonverbală fină, potriviri de detalii fine, înlănțuiri etc.).

4. O altă modalitate de învățare a atenției este să faceți să coincidă instrucțiunea cu atenția spontană a copilului și/sau cu pauzele de la comportamentele interferente. Puteți prompta așteptând cinci secunde înainte de începerea unui exercițiu, pentru a vedea dacă elevul se orientează în mod spontan. Deoarece instrucțiunea este o ocazie pentru elev de a câștiga o recompensă, prezentarea instrucțiunii este ea însăși o recompensă secundară. Pentru a fi eficientă, este absolut necesar să fie și motivantă, altfel elevul va face orice pentru a întârzia începutul exercițiului. De asemenea, dacă așteptați mai mult de cinci secunde, nu faceți decât să-i oferiți elevului ocazii suplimentare de a se angaja în comportamente inadecvate.

5. Dacă neatenția este maximă, interferează cu învățarea, iar pașii explicați mai sus nu funcționează, atunci trebuie să oferiți indicii clare (de exemplu, „Uita-te la mine!"). Dacă elevul nu înțelege limbajul, puteți lucra programul **Uită-te la mine**. Nu uitați că acest program este un prompt care trebuie diminuat cât mai rapid posibil.

EVITAȚI INDICIILE EXCESIVE MENITE SĂ ATRAGĂ ATENȚIA!

Instrucțiuni precum „Uită-te la mine!", „Mâinile cuminți!", „Stai cuminte!" sau apelarea copilului cu numele mic se pot transforma într-un obicei greu de eliminat. Trebuie să vă bazați în primul rând pe o puternică recompensare diferențiată pentru a obține rezultate bune și atenție de la elev. În acest fel, nu veți mai recurge atât de mult la indicii exterioare, iar elevul va învăța să se controleze singur.

De exemplu, dacă elevul se uită spontan la terapeut, spuneți: „Te-ai uitat foarte frumos la mine!!"

IV. SFATURI GENERALE PENTRU ACCELERAREA PROGRESULUI

1. Lucraţi un număr suficient de exerciţii pentru ca elevul să înveţe noţiunea predată.
   a. Durata sesiunilor de lucru ar trebui sa crească treptat, pentru a înmulţi ocaziile de învăţare.
   b. Nu-i cereţi elevului un interval de atenţie mai mare decât cel specific vârstei lui de dezvoltare.
   c. Aveţi grijă să nu plictisiţi sau să frustraţi elevul prin numărul prea mare de exerciţii lucrate.

PROBLEME CU SESIUNILE SCURTE

- Reduc ocaziile de învăţare.
- Întrerup momentele de maximă atenţie şi învăţare.
- Nu sunt naturale, prin urmare reduc generalizarea şi şansele de integrare în şcoală.
- Pauzele scurte nu vor mai fi la fel de recompensatoare.

2. Dacă elevul întâmpină dificultăţi la anumite programe, aranjaţi ordinea în care se succed programele, astfel încât cele dificile să fie strecurate între cele mai uşoare.
   a. Programele mai uşoare pot creşte motivaţia elevului.
   b. Programele mai uşoare pot fi o recompensă pentru parcurgerea programelor mai dificile.
   c. Se creează un efect comportamental maxim.

3. Încheiaţi sesiunea pe o notă de succes. În acest fel, creşte probabilitatea ca elevul să vrea să mai lucreze.

   Totuşi, dacă elevul este extrem de frustrat, e mai bine să încheiaţi sesiunea indiferent de succes. NU TREBUIE SĂ CÂŞTIGAŢI TOATE BĂTĂLIILE!

4. Când aveţi de predat activităţi dificile, e bine să creaţi momente de efect comportamental maxim. Pentru acest lucru, ţineţi cont de faptul că tiparele de răspuns stabilite de-a lungul mai multor exerciţii facilitează răspunsuri bune la exerciţiile următoare. Pentru a crea un efect comportamental maxim, descreşteţi intervalul dintre exerciţii, promptaţi masiv şi aveţi grijă ca oferirea recompensei/feedbackului să dureze foarte puţin. La sfârşitul unei serii de exerciţii, oferiţi o recompensă mai mare.

O altă modalitate de a crea momente de efect comportamental maxim este să facilitaţi succesul prin amestecarea exerciţiilor dificile cu cele uşoare.

a. Pentru a creşte complianţa, renunţaţi momentan la exerciţiile dificile şi lucraţi câteva exerciţii care au o probabilitate mare de răspuns corect, de exemplu activităţi mai uşoare, materiale pe care copilul deja le ştie foarte bine sau activităţi care sunt prin natura lor recompensatoare.

b. Dacă există probleme de ecolalie sau finalizare a propoziţiilor, inseraţi răspunsul-ţintă într-o serie de exerciţii verbale care evită astfel de probleme.

c. Dacă elevul este pe cale să răspundă printr-o reacţie pe care nu o puteţi controla, formulaţi o instrucţiune adecvată, astfel încât elevul să pară că este compliant. (De exemplu, dacă elevul se pregăteşte să arunce un cub de pe masă, spuneţi: „Pune cubul pe podea.")

5. Când predaţi un exerciţiu de discriminare, nu încurajaţi răspunsurile „negândite" sau simpla perseverare într-un răspuns. Dacă elevul poate să răspundă corect fără să asculte instrucţiunea, atunci practic nu predaţi nimic. Exerciţiile comasate (cererea repetată a aceluiaşi item) pot da naştere unor astfel de probleme.

Folosiţi exerciţii extinse pentru a forţa elevul să se concentreze pe ceea ce îi spuneţi. Acest lucru înseamnă să inseraţi o serie progresiv mai lungă de exerciţii colaterale între exerciţiile care se concentrează pe itemul-ţintă.

6. Păstraţi un echilibru între programele de joc şi celelalte programe. Jocul este esenţial pentru ca elevul să aibă un timp liber productiv (adică un timp în care să nu se autostimuleze), dar şi pentru dezvoltarea abilităţilor sociale şi de limbaj.

7. *Fiţi flexibili şi aveţi răbdare. Nu puteţi rezolva toate problemele într-o singură zi! Învăţarea este un proces de durată. Limbajul, socializarea şi jocul se dezvoltă de obicei de-a lungul a luni şi ani întregi de terapie.*

Cu toate acestea, nu este bine ca elevul să răspundă doar atunci când doreşte el. Adultul trebuie să fie gata să impună limite şi să întărească contingenţele.

8. Faceţi foarte evidentă diferenţa dintre feedbackul pozitiv şi cel corector.

9. Nu confundaţi comportamentul respondent[4] (frustrarea) cu comportamentul operant[5] (manipularea). Dacă este vorba despre un comportament respondent, vom

---

[4] *Comportamentul respondent* este un comportament involuntar, provocat de situaţia care l-a precedat. Frustrarea, de pildă, este o emoţie involuntară declanşată de un eşec (n.trad.).

[5] *Comportamentul operant* este un comportament voluntar, întărit de consecinţe. Manipularea celor din jur, de pildă, este un comportament prin care copilul poate obţine ceea ce doreşte, iar consecinţa (adică faptul că i se face pe plac) îi întăreşte acest comportament (n. trad.).

avea o abordare mult mai încurajatoare şi tolerantă, în schimb trebuie să fim fermi când este vorba de comportamente operante.

10. Ajustaţi terapia în funcţie de comportamentele şi performanţa elevului! Progresul se bazează pe răspunsurile elevului la exerciţii. Modul în care lucrează terapeutul (de exemplu, complexitatea instrucţiunilor pe care le emite, nivelul de prompturi folosit, rata de recompensare etc.) ar trebui să fie un bun indiciu pentru nivelul curent la care se află elevul.

11. Aveţi mereu în vedere obiectivele pe termen lung. Tot ceea ce lucraţi trebuie gândit astfel încât să-l apropie pe elev de aceste obiective. Un program nu este un scop în sine, ci doar un mijloc.

12. LECŢIILE TREBUIE SĂ FIE NATURALE ŞI DISTRACTIVE! Deşi e nevoie de sistematizare, iar unii elevi au nevoie de un nivel mai ridicat de structurare, nu este necesar să fiţi excesiv de rigizi. Lecţiile trebuie să fie cât mai fireşti cu putinţă, pentru a creşte motivaţia elevului, participarea lui şi pentru a-l ajuta să generalizeze ceea ce învaţă.

CUM SĂ FACEŢI TERAPIA NATURALĂ, PLĂCUTĂ ŞI GENERALIZABILĂ

- Folosiţi tonuri entuziaste.
- Variaţi mediile de lucru.
- Variaţi instrucţiunile (de exemplu, „Ce este?", „Ce vezi?", „Ce poţi să-mi spui despre asta?").
- Folosiţi materiale interesante, funcţionale şi plăcute pentru elev.
- Nu plictisiţi elevul insistând pe un program pe care deja l-a învăţat.
- Dacă elevul este atent şi răspunde bine, nu-l *pedepsiţi* prelungind lecţiile. La fel, aveţi grijă să nu scurtaţi programele atunci când elevul nu vrea să răspundă.
- Menţineţi o rată mare de succes.
- Folosiţi-vă de preferinţele elevului (chiar şi obiectele autostimulatoare pot fi folosite ca recompense).
- Intercalaţi programele dificile cu cele uşoare.
- Folosiţi recompense variate şi naturale.
- Folosiţi un limbaj cât mai natural.
- Apelaţi la un curriculum cât mai extins (de exemplu, limbaj, joc, socializare, autoservire).
- Reduceţi cât mai mult structurarea terapiei (de exemplu, lucraţi la masă, dar şi pe podea).

13. Folosiţi un limbaj cât mai natural, fără să distrageţi atenţia elevului. În acest fel:

a. creaţi situaţii asemănătoare celor pe care elevul le va întâlni în viaţa de zi cu zi.

b. modelaţi un limbaj mai adecvat.

c. încurajaţi o mai bună articulare a cuvintelor.

d. expuneţi elevul la ocazii noi de învăţare.

14. Dezvoltaţi spontaneitatea.

a. Recompensaţi variaţiile spontane.

b. Diminuaţi prompturile şi indiciile.

c. Antrenaţi expresivitatea comunicării.

d. Legaţi comportamentul elevului de antecedente care apar în mod natural.

e. În cazul programelor ce predau denumiri, puneţi accent mai degrabă pe comentarii decât pe răspunsul la întrebări.

f. Apelaţi la programul **Stimularea comunicării**. În loc să întrebaţi: „Ce vrei?", exemplificaţi limbajul pe care îl aşteptaţi de la elev.

15. Folosiţi învăţarea prin observare, exemplificarea şi instrucţiunile de grup ori de câte ori este posibil. Consideraţi terapia unu-la-unu un prompt care trebuie diminuat!

16. Nu creaţi o dependenţă excesivă de terapie prin lungirea ei inutilă.

17. Verificaţi dacă nu cumva elevul ştie deja materialul pe care doriţi să-l prezentaţi. Dacă pare să-l cunoască, faceţi o scurtă recapitulare şi treceţi la un material nou.

18. Când repetaţi instrucţiunile, schimbaţi-vă inflexiunile vocale. În acest fel, reduceţi plictiseala şi totodată îi semnalaţi elevului că sunteţi conştient de faptul că repetaţi întrebarea.

19. Folosiţi o abordare cât mai neintruzivă posibil. Pregătiţi terenul pentru comportamentele dorite şi recompensaţi-le imediat ce apar. B.F. Skinner a numit acest aspect „control prin recompensă", spre deosebire de folosirea „controlului prin instrucţiuni". Skinner susţine că primul tip de control este superior celui de-al doilea, întrucât elevul învaţă să generalizeze şi să înţeleagă cu adevărat lucrurile.

Prin reducerea controlului exterior şi folosirea mijloacelor indirecte de promovare a comportamentului dorit, cresc şansele ca elevul să manifeste acest comportament şi, prin urmare, să opună mai puţină rezistenţă. În plus, abordările care reduc accentul de pe controlul exterior sunt mai uşor de diminuat.

EXEMPLE DE INTERVENȚIE INDIRECTĂ

- În loc să-i cereți în mod direct elevului să fie atent, recompensați momentele spontane de atenție și, mai ales, aranjați activitățile astfel încât să promovați atenția.
- Dacă elevul nu stă corect pe scaun, ci insistă să stea pe un colț, prezentați materialul pe partea opusă.
- Dacă elevul răspunde prin repetarea întrebării, învățați-l să spună „Nu știu".
- Pentru a reduce autostimularea, învățați elevul activități alternative care să îi placă foarte mult și care să fie incompatibile din punct de vedere fizic cu autostimularea.

Tabel de evaluare pentru generalizare

1. Imediat ce elevul a învăţat itemii prezentaţi în timpul exerciţiilor distincte, trebuie să începeţi generalizarea. Dacă elevul este obişnuit de la alte programe să generalizeze, totul va merge cât se poate de rapid. Principalul obiectiv este să parcurgeţi punctele 1 şi 2 de mai jos (în orice ordine), dacă acest lucru nu s-a întâmplat deja în faza iniţială a terapiei. Nu trebuie predat neapărat fiecare subpunct în parte. Fiţi flexibili când decideţi asupra cărui punct/subpunct veţi lucra în mod formal. Atâta vreme cât elevul îndeplineşte obiectivele principale 1 şi 2, abilitatea poate fi considerată generalizată.

1. Programul este realizat cu diverse seturi de obiecte şi imagini. DATA FINALIZĂRII _____

   _____ Program cu obiecte (dacă e cazul)

   _____ Program cu obiecte din mediul natural

   _____ Program cu poze (dacă e cazul)

   _____ Program cu imagini din cărţi (dacă e cazul)

   _____ Program cu înregistrări video (dacă e cazul)

2. Abilitatea este folosită în prezenţa membrilor familiei, a copiilor de aceeaşi vârstă şi a oricăror alte persoane, în medii naturale, cu indicii naturale. _____

   _____ Program realizat cu terapeuţi diferiţi

   _____ Program realizat în altă parte decât la masa de lucru

   _____ Program realizat în diverse camere

   _____ Program realizat la şcoală sau în alte medii din afara casei

   _____ Program exersat cu membrii familiei într-un mediu structurat

   _____ Program exersat cu copii de aceeaşi vârstă

   _____ Program realizat cu limbaj natural

Complianța

Obiective: 1. Învățați elevul să îndeplinească instrucțiuni simple, pe care le puteți însoți de gesturi pentru a-l ajuta să le înțeleagă mai ușor. Ideea generală este să stimulați disponibilitatea elevului de a asculta adultul atunci când acesta îi cere într-un limbaj simplu să facă diverse lucruri.

2. *Itemi de predat:*
„Vino aici!"
„Stai pe scaun."
„Mâinile cuminți."
„Adu-mi..."
[și alte instrucțiuni, după caz]

Procedeu: Procedeul de bază prin care elevul este învățat să îndeplinească instrucțiunile date este creșterea treptată a cerințelor. La început, i se va cere să îndeplinească doar sarcini care îi plac foarte mult. De exemplu, cereți-i să mănânce gustarea favorită, să se joace cu jucăria cea mai îndrăgită sau chiar să se autostimuleze. Emiterea unor astfel de instrucțiuni este foarte probabil să aibă ca rezultat complianța elevului, prin urmare veți avea ocazia să îl recompensați. Încetul cu încetul, îl veți solicita să îndeplinească instrucțiuni tot mai puțin plăcute, menținând însă recompensarea masivă a complianței.

Imitație nonverbală

Obiective:

1. Elevul va învăța să imite acțiunile altora.
2. Imitația va deveni baza dezvoltării altor abilități importante (de exemplu, verbalizarea, jocul, socializarea, autoservirea etc.).
3. Imitația îl va învăța pe elev unul dintre cele mai importante tipuri de prompt: promptul prin exemplificare[6].
4. Facilitarea unei relații pozitive între elev și terapeut (cu alte cuvinte, devine recompensator să te asemeni terapeutului).
5. Elevul va deveni mai conștient de mediul înconjurător.
6. Stimularea atenției.
7. Stabilirea sau restabilirea complianței și a atenției. În acest fel, elevul va câștiga mai ușor o recompensă.

Procedeu:

Terapeutul demonstrează cum se face o acțiune și spune: „Fă așa!" Elevul trebuie să imite ca în oglindă acțiunea terapeutului (de pildă, dacă terapeutul folosește mâna dreaptă, elevul trebuie să folosească mâna stângă). Etapele programului încep cu acțiuni mari, evidente, și avansează spre mișcări mai subtile și rafinate. Imitațiile care presupun manevrarea unui obiect fizic (punerea unui cub într-o găleată) sau care produc un feedback senzorial distinct (scuturarea unui clopoțel) sunt, în general, mai ușor de învățat. Cele care implică mișcarea unor părți ale corpului departe de corp (de exemplu, mâinile întinse lateral) sau o parte a corpului pe care copilul nu o vede în mod direct (de exemplu, nasul sau capul) sunt mai dificile.

Pe măsură ce elevul progresează, generalizați instrucțiunea verbală, folosind alte expresii similare cu „Fă așa!" (de pildă, „Fă ca mine!", „Fă ce fac eu!" etc.). Ca pas final, denumiți în mod direct acțiunea pe care îi cereți elevului să o îndeplinească (de exemplu, „Bate din palme!"). În acest fel, puneți bazele programului receptiv de instrucțiuni verbale. „Fă așa!" se folosește la început pentru stabilirea conceptului de imitație, o abilitate esențială, care oferă un mijloc nonverbal de a preda o diversitate de alte abilități.

---

[6] Vezi nota 1 (n.trad.).

Prompturi: Folosiți promptul fizic pentru a ghida elevul să îndeplinească acțiunea cerută. Diminuați treptat promptul până la o atingere ușoară, apoi un gest foarte subtil.

Criterii de începere a programului: Nu există abilități premergătoare care să condiționeze abilitatea de a imita. Imitația este una dintre cele mai simple abilități pe care o puteți preda. Statul pe scaun și contactul vizual pot fi, de obicei, modelate în același timp cu predarea acestei abilități.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la opt din zece exerciții, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte și atunci când elevul lucrează cu cel puțin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Începeți cu exerciții care presupun manevrarea unui obiect.** Predați fiecare item separat. Acest lucru înseamnă exerciții repetate cu același item, fără un alt obiect în preajmă. Odată ce elevul îndeplinește cu succes o acțiune fără să fie promptat, introduceți la fiecare exercițiu câte unul sau mai multe *elemente distractoare*[7]. De asemenea, fiecare item trebuie folosit în mai multe feluri, pentru a capta atenția copilului și pentru a-l învăța să discrimineze acțiuni diferite. De exemplu, dacă îi cereți să vă imite când loviți cu un ciocănel bilele de jucărie, cereți-i din când în când să imite și altă acțiune cu ciocanul, de pildă să-l pună într-o găleată. După ce reușiți să cereți în mod aleatoriu doi itemi, introduceți un item nou. Odată învățat fiecare item separat, cereți-l în mod aleatoriu împreună cu toți itemii învățați anterior.

Manevrarea obiectelor

Pune un cub într-un vas
Apasă un buton ca să sară o jucărie
Bate într-o tobă
Pune un inel pe un cilindru
Își pune pălăria pe cap
Scutură o tamburină
Bate cu cubul în masă
Face un turn din cuburi
Duce cana la gură
Scutură un glob cu „zăpadă"
Plimbă o mașinuță
Își pune ochelarii de soare
Încarcă/descarcă un camion
Cântă la pian
Răspunde la telefon
Face să sune un clopoțel (îl scutură sau îl bate)
Amestecă cu lingura în castron
Aruncă mingea
Își piaptănă/perie părul
Flutură un steguleț
Învârtește un titirez
Apasă un claxon
Lovește două bețe
Ciocnește două mașini
Lovește două cuburi
Leagănă păpușa
Suflă într-un fluier

[7] *Elementele distractoare* sunt itemii care distrag atenția copilului. Ei sunt introduși alături de itemul-țintă pentru a-l învăța pe elev *să discrimineze* (adică să identifice itemul-țintă prin distingerea lui de alți itemi) (n.trad.).

Etapa 2: **Începeți această etapă după ce elevul stăpânește cinci itemi din etapa 1.** Alegeți trei itemi din lista de acțiuni de motricitate grosieră. Pe măsură ce elevul stăpânește un item, adăugați altul pe lista de lucru. Să stea jos nu trebuie să fie întotdeauna răspunsul care i se cere elevului după ce se ridică în picioare. De exemplu, îi puteți cere să bată din palme în timp ce stă în picioare.

Mișcări de motricitate grosieră

Ridică mâinile
Bate din palme
Își atinge nasul
Se bate pe burtică
Își lovește ușor capul
Își pune mâinile la urechi
Își atinge cotul
Își atinge umerii
Bate cu palma în masă
Se ridică în picioare
Își întinde brațele lateral
Bate din picior
Face cu mâna
Își atinge gura
Își atinge genunchii
Își scutură părul
Își atinge ochii
Își atinge degetele de la picioare

Etapa 3: **Imitații pentru care elevul se ridică de pe scaun.** Începeți această etapă după ce elevul stăpânește cinci itemi din etapa a 2-a. Învățați-l să imite acțiuni pentru care trebuie să se ridice de pe scaun, să se ducă într-un loc unde să îndeplinească acțiunea respectivă, apoi să se întoarcă pe scaun. Elevul nu începe să imite decât atunci când terapeutul a terminat de demonstrat acțiunea și s-a întors la scaunul lui.

Ciocăne la ușă
Merge în pas de marș
Dă drumul unei biluțe pe un plan înclinat
Desenează cu creta pe o tablă
Pune un obiect într-un sertar
Aprinde/stinge lumina
Dă drumul unei mașinuțe pe o rampă
Atinge un loc de pe perete cu mâna întinsă
Se uită pe fereastră
Pune un obiect pe raft
Deschide/închide un sertar
Aruncă ceva la gunoi
Culcă o păpușică
Pune o formă geometrică într-un incastru

Etapa 4: **Imită altă persoană.** Terapeutul indică o altă persoană pe care elevul trebuie s-o imite și spune: „Fă așa!"

Etapa 5: **După ce elevul stăpânește cinci acțiuni de motricitate grosieră (etapa 2), treceți la acțiuni de motricitate fină.**

Mişcări motorii fine

Strânge în pumn plastilina	Rulează plastilina
Îşi atinge bărbia	Îşi atinge gura
Îşi atinge ochii	Îşi atinge urechile
Ia o monedă şi o pune într-un borcan	Apasă un buton
	Bate darabana în masă
Face semnul OK cu degetele	Ridică degetul mare
Face semnul victoriei	Strânge în mână o jucărie care piuie
Desface un cârlig de rufe	
Arată cu degetul	Învârteşte un titirez (cu degetele)

În această etapă puteţi începe imitaţia oral-motorie. Vezi programul de **Imitaţie verbală**, etapa a 2-a (imitaţia oral-motorie).

Etapa 6: **Înlănţuire continuă.** După ce copilul stăpâneşte zece imitaţii din etapa a 2-a, cereţi-i să vă imite în timp ce înlănţuiţi mai multe răspunsuri deodată. Variaţi acţiunile pentru a menţine atenţia şi interesul elevului şi puneţi accentul pe generalizare. Începeţi cu două sau trei acţiuni, apoi continuaţi cu serii mai lungi. Scopul este să oferiţi un singur indiciu verbal şi să amânaţi recompensa până la încheierea seriei de acţiuni înlănţuite.

Etapa 7: **Imitaţie avansată.** După ce elevul stăpâneşte zece imitaţii din etapa a 2-a şi cinci din etapa a 5-a, treceţi la discriminări mai subtile.

Exemple de discriminări

Ridică o mână *vs.* două mâini
Îşi atinge nasul cu un deget *vs.* cu toată mâna
Face la revedere cu mâna dreaptă *vs.* cu mâna stângă
Bate o dată *vs.* de două ori
Bate din palme cu mânile sus *vs.* cu mânile jos

Etapa 8: **Înlănţuiri de două acţiuni.** Acest tip de imitaţie necesită folosirea memoriei. După ce elevul a învăţat 20 de acţiuni în oricare din etapele 1-7, începeţi să înlănţuiţi câte două acţiuni (de exemplu, să-şi pună pălăria pe cap şi să ciocăne la uşă). Începeţi cu itemii predaţi în etapele 1 şi 3. Arătaţi-i elevului cum să facă ambele înlănţuiri în timp ce el vă priveşte. Dacă e nevoie, promptaţi-l să aştepte până în secunda în care s-a încheiat acţiunea. Cereţi-i apoi să imite cele două acţiuni. După ce imită bine acţiunile învăţate în etapele 1 şi 3, începeţi să folosiţi itemii predaţi în etapele 2 şi 5 (de pildă, bate din palme şi loveşte genunchii cu palmele).

Etapa 9: **Încrucişări** (de exemplu, atinge piciorul drept cu mâna stângă; atinge umărul stâng cu mâna dreaptă).

Etapa 10: **Două acţiuni simultane** (de exemplu, atinge umărul cu mâna dreaptă şi genunchiul cu mâna stângă; îşi încrucişează braţele).

Etapa 11: **Înlănţuiri de trei acţiuni.** La fel ca la etapa a 8-a, dar elevul imită trei acţiuni în loc de două.

Etapa 12: **Imită acţiuni din înregistrări video.** Prezentaţi-i elevului stimulul vizual şi spuneţi-i: „Fă aşa!".

a. O singură acţiune
b. O acţiune formată din doi paşi (imitaţie simultană)
c. O acţiune formată din trei paşi (imitaţie simultană)
d. Înlănţuire continuă
e. O acţiune formată din doi paşi (imitaţie decalată)
f. O acţiune formată din trei paşi (imitaţie decalată)
g. Imitaţia unui cadru dintr-o înregistrare video
h. Imitaţia unei acţiuni dintr-o fotografie

Etapa 13: **Imită acţiuni din imagini.** Arătaţi-i elevului imaginea unei persoane care face o acţiune şi spuneţi-i: „Fă aşa!".

Trimiteri: Imitaţia este cuprinsă în programele de **Imitaţie cu cuburi**, **Joc** şi **Imitaţie verbală**. De asemenea, imitaţia face trecerea spre programul de **Instrucţiuni (receptiv)**. Negaţia cuprinde instrucţiunea „Nu face aşa!". Vă rugăm să consultaţi programele respective pentru detalii suplimentare.

Imitație cu cuburi

Obiective:

1. Folosirea jucăriilor într-o manieră adecvată.
2. Îmbunătățirea abilităților de coordonare vizual-motorie.
3. Dezvoltarea atenției și memoriei.
4. Controlarea comportamentului (de pildă, elevul învață să nu apuce agresiv cuburile, să nu le arunce etc.).
5. Îmbunătățirea abilităților de motricitate fină.
6. Dezvoltarea obișnuinței de a privi cu atenție materialele didactice și acțiunile terapeutului.
7. Deprinderea obiceiului de a-și aștepta rândul.

Procedeu:

Acest program poate fi lucrat cu orice tip de piese de construcție: cuburi, Lego sau forme geometrice tăiate din hârtie colorată. Terapeutul stă la masă, în partea opusă elevului. Fiecare persoană are propria grămadă de piese de construcție, care va fi așezată lateral, aproape de marginea mesei. Terapeutul realizează în mijlocul mesei o construcție din piesele sale. Elevul copiază modelul folosind piesele proprii de construcție. Trebuie să copieze în același fel în care ar copia o diagramă. Folosiți cuburi de culori și forme diferite. Începeți cu două sau trei cuburi și creșteți treptat numărul de cuburi folosite.

După ce ați construit diverse modele, jucați-vă cu ele (de exemplu, plimbați o mașinuță pe sub un pod). Folosiți tipuri variate de cuburi, cum ar fi Duplo sau Bristle. Puteți include figurine și animale în construcții.

Prompturi:

Folosiți ghidajul fizic, demonstrația, prompturile verbale, indicarea cu degetul sau o combinație de astfel de prompturi. Diminuați treptat promptul, astfel încât elevul să lucreze singur. Ca prompt de început, oferiți-i elevului doar cuburile de care are nevoie. Ulterior, oferiți-i și cuburi pe care nu le va folosi la construcție.

Deprinderi de începere a programului:

Elevul stăpânește trei itemi din etapa 1 a programului de **Imitație nonverbală**.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la opt din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Construieşte un turn.** Puneţi mai multe piese în faţa elevului şi spuneţi-i: „Construieşte un turn." Începeţi cu un turn din două piese, apoi creşteţi treptat înălţimea turnului. Turnul din patru piese este normal la 1 an şi 6 luni; turnul din şase piese corespunde vârstei de 2 ani; turnul din opt piese corespunde vârstei de 2 ani şi 6 luni.

Etapa 2: **Discriminează formele colorate.** Puneţi pe masă două piese diferite, la o distanţă de 20 cm una de alta (de pildă, un cub roşu şi un dreptunghi verde). Daţi-i elevului în mână o piesă care să fie la fel cu una din cele două şi spuneţi-i: „Potriveşte!" Verificaţi în acest fel dacă elevul discriminează piesele de pe masă.

Etapa 3: **Construcţii în etape.** Aşezaţi pe masă două foi de hârtie, pentru a delimita zona în care va construi fiecare persoană. Terapeutul completează pe rând câte o etapă a construcţiei şi îl aşteaptă pe elev să copieze, după care trece la următoarea etapă. Ţineţi evidenţa numărului de etape încheiate şi a numărului de prompturi. Exersaţi imitaţia corectă a tuturor poziţiilor posibile, începând cu cea mai uşoară şi avansând spre cea mai dificilă.

a. deasupra
b. stânga *vs.* dreapta
c. în faţă *vs.* în spate
d. orientarea în spaţiu a piesei de construit (paralel sau perpendicular pe baza de construcţie)

Nu uitaţi să variaţi în mod aleatoriu, de la un exerciţiu la altul, forma şi culoarea pieselor folosite. De asemenea, variaţi şi poziţia lor. Scopul este să generalizaţi imitaţia, nu să predaţi anumite modele de construcţie.

Etapa 4: **Copiază construcţii gata făcute.** Terapeutul construieşte un model înainte ca elevul să înceapă să construiască. Dacă e nevoie, puteţi folosi un paravan pentru a vă asigura că elevul aşteaptă. Creşteţi treptat complexitatea construcţiei.

Etapa 5: **Copiază modele alcătuite din cuburi mici (de 2,5 cm).**

a. orizontal
b. vertical
c. orizontal combinat cu vertical
d. adăugaţi dimensiunea *în faţă/în spate*

Etapa 6: **Copiază modele alcătuite din piese uniform colorate** (de exemplu, cuburi din lemn nevopsit sau piese mari din carton).

Etapa 7: **Copiază modele 2D** (fotografie sau desen).

Etapa 8: **Creează modele concrete:** masă, scaun, pod, garaj, maşină, avion, tren, casă, pat, barcă etc. Aranjaţi piesele într-un model care să semene cu un anumit obiect. Ulterior, puteţi folosi o fotografie însoţită de o instrucţiune verbală. Folosiţi din ce în ce mai puţin fotografia, până când elevul ajunge să construiască obiectul doar auzind instrucţiunea terapeutului. Puteţi utiliza figurine pentru a sublinia mai bine ceea ce aţi construit (de exemplu, culcaţi o figurină în pat). Jucaţi-vă cu modelele construite (plimbaţi „maşina", puneţi animale în „grajd" etc.).

Etapa 9: **Construieşte din memorie.** Arătaţi-i elevului o construcţie timp de cinci secunde, apoi ascundeţi-o după un paravan. Elevul trebuie să construiască modelul din memorie.

Abilități motorii

Obiective:

1. Dezvoltarea controlului motor grosier: echilibru, tonus, coordonare.
2. Dezvoltarea controlului motor fin şi a coordonării vizual-motorii.
3. Dezvoltarea planificării motorii.
4. Elevul va deveni mai conştient de orientarea corpului său în spațiu.
5. Elevul va învăța să îndeplinească o acțiune formată dintr-o succesiune de etape.
6. Elevul va deveni mai conştient de mediul înconjurător.
7. Înmulțirea prilejurilor de interacțiune socială.
8. Crearea unor recompense noi.
9. Înmulțirea posibilităților de joacă.
10. Punerea bazelor abilităților şcolare.
11. Punerea bazelor abilităților de autoservire.

Procedeu: Abilitățile motorii pot fi predate în mod informal. Alegeți trei până la cinci itemi la care să lucrați în acelaşi timp. Unii itemi pot fi încorporați în programul de **Imitație nonverbală**, la alți itemi se lucrează mai bine în timpul de joacă.

Prompturi: Folosiți ghidajul fizic, demonstrația, prompturile verbale sau o combinație de astfel de prompturi. Diminuați-le treptat, până când elevul ajunge să lucreze singur.

Criterii de începere a programului: Elevul este capabil să stea liniştit pe scaun, să țină în mână un obiect şi să fie atent la terapeut.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la opt din zece exerciții, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puțin încă un terapeut diferit.

Motricitate grosieră

Stă jos/Se ridică în picioare
Sare într-un picior
Se întoarce
Dansează
Se dă peste cap
Își ține echilibrul pe bârnă
Merge cu spatele
Patinează
Se dă în leagăn
Aruncă și prinde mingea
Merge în laterală
Sare în două picioare
Fuge
Sare peste un obstacol
Stă într-un picior
Urcă scara
Joacă leapșa
Face surfing
Înoată
Călărește
Aruncă la coș
Joacă volei cu balonul
Bate mingea
Dă cu piciorul
Bate un ritm
Trage/împinge jucării cu roți
Merge pe tricicletă
Merge pe bicicletă
Sare coarda
Joacă popice
Schiază
Merge cu rolele

Motricitate fină

Răsucește butoane
Înșiră mărgele
Împăturește hârtia
Joacă puzzle
Perforează hârtia
Toarnă dintr-un vas în altul
Lipește
Pune/scoate un obiect dintr-un recipient
Desenează cu creta pe trotuar
Taie cu foarfeca
Lipește abțibilduri pe cărți
Rulează plastilina
Desface un cârlig de rufe
Folosește rigla pentru a trage o linie
Folosește lopățica și găletușa
Înfige pioneze de plastic într-o planșă

Potriviri

Obiective:

1. Elevul va învăța să alăture itemi asociați.
2. Îmbunătățirea atenției la detaliu (de exemplu, separă mulțimea băieților cu cămăși verzi de mulțimea băieților cu cămăși roșii).
3. Dezvoltarea reprezentării simbolice (de exemplu, elevul va înțelege că o imagine este reprezentarea unui obiect).
4. Deprinderea folosirii unor materiale diverse.
5. Dezvoltarea independenței, prin sortarea unor itemi multipli.
6. Dezvoltarea abilității de potrivire, pe baza căreia sunt concepute multe jocuri pentru copii.
7. Punerea bazelor abilităților de identificare receptivă și denumire expresivă a obiectelor.
8. Dezvoltarea unei abilități care va fi folosită ulterior la introducerea unor noțiuni mai avansate (de exemplu, *la fel* vs. *diferit*).

Procedeu:

Elevul stă la masă și terapeutul lângă el sau de partea cealaltă a mesei. Așezați două obiecte pe masă, la distanță semnificativă unul de altul. Dați-i elevului un obiect care să fie la fel cu unul din ele și spuneți-i: „Potrivește." Dacă obiectul nu stă în echilibru pe masă, puteți folosi o farfurie sau o tăviță pentru fiecare obiect. Itemul care a fost cerut poate fi așezat pe farfuria corespunzătoare pentru a fi considerat corect. După fiecare exercițiu, schimbați locul obiectelor. Ulterior, poate fi crescut numărul de elemente distractoare de pe masă.

Pentru a facilita verbalizarea, dar și dezvoltarea unui limbaj mai natural, puteți schimba indiciul verbal după ce elevul învață noțiunea „Potrivește", folosind expresii care au același înțeles, de pildă: „Care e la fel?", „Găsește unul asemănător." etc. Copiii prind rapid noțiunea de potrivire și curând veți putea să omiteți cu totul indiciul verbal. Cu toate acestea, când sunteți gata să treceți la programul de denumire a obiectelor, este bine să faceți exerciții de potrivire în care să denumiți obiectul (de pildă, în loc să spuneți: „Potrivește.", spuneți: „Potrivește biscuitele."). În felul acesta, elevul se familiarizează cu denumirea obiectului.

Ca să motivaţi şi mai mult elevul, folosiţi materiale şi noţiuni care îl interesează (de pildă, mâncare, jucării etc.).

Prompturi: Folosiţi ghidajul fizic, indicarea cu degetul sau promptul de poziţie. Diminuaţi treptat prompturile, până când elevul ajunge să lucreze singur.

Criterii de începere a programului: Elevul este capabil să stea pe scaun şi să ţină obiecte în mână. Dacă are contact vizual slab, programul îl va ajuta să-şi dezvolte această abilitate, deoarece nu poate răspunde corect dacă nu se uită.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt şi având doi itemi din care să aleagă pe masă. Răspunde corect la opt din zece exerciţii dacă are trei sau mai mulţi itemi pe masă. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Obiect la obiect (3D).** Folosiţi perechi identice de obiecte care îi sunt familiare elevului, mai ales din cele care intră uşor unele în altele (de exemplu, castronaşe, ceşcuţe, linguri, cuburi etc.). Pentru început, alegeţi doi itemi. Puneţi primul item pe masă (dar fără nici un distractor). Înmânaţi elevului itemul care urmează să fie potrivit şi spuneţi: „Potriveşte." Introduceţi treptat pe masă un al doilea item necunoscut, pe post de element distractor. Când elevul răspunde corect de aproximativ trei ori în prezenţa distractorului şi fără nici un prompt, repetaţi procedeul cu al doilea item. După ce aţi lucrat şi acest item, întoarceţi-vă şi verificaţi primul item, apoi din nou al doilea item. În cele din urmă, aşezaţi ambii itemi pe masă şi cereţi aleatoriu când unul, când altul. Acest procedeu se numeşte *rotire aleatorie.*

Pe măsură ce elevul ajunge să ştie fiecare item, alegeţi un nou item de predat. După ce învaţă noul item separat, introduceţi-l în rotire aleatorie cu itemii învăţaţi anterior.

Itemi care pot fi uşor suprapuşi

Ceşti	Forme conice întoarse invers
Farfurii	Forme de prăjituri
Castroane	Coşuleţe

După ce elevul începe să se descurce bine cu potrivirile la masă, puteţi schimba formatul exerciţiilor, cerându-i să caute prin cameră itemul care se potriveşte cu cel de pe masă. Ca să uşuraţi lucrurile, îl puteţi lăsa să ţină în mână itemul de pe masă în timp ce caută prin cameră. Ulterior, îl lăsaţi doar să se uite la el.

Etapa 2: **Imagine la imagine (obiecte, persoane sau animale identice).** Începeți această etapă după ce elevul stăpânește zece itemi din etapa 1. Folosiți perechi identice de imagini, care să reprezinte obiecte familiare elevului. Începeți cu doi itemi. Urmați procedeul de discriminare descris la etapa 1. Pe măsură ce elevul învață câte un item, alegeți un item nou pe care să-l predați.

Dacă elevul face cu greu trecerea de la obiecte 3D la imagini, alegeți mai mulți itemi care să aibă forme din ce în ce mai plate. Puteți folosi, de pildă, capace de la cutii de plastic, suporturi pentru pahare, șervete pătrate de bucătărie sau bucățele de stofă, reducând treptat grosimea și textura itemilor.

Etapa 3: **Imagine la imagine (imagini identice de acțiuni).** Începeți această etapă după ce elevul stăpânește 10 itemi din etapa a 2-a. Se procedează la fel ca la etapa a 2-a, dar folosind imagini în care sunt reprezentate acțiuni.

Etapa 4: **Culori.** Începeți această etapă după ce elevul stăpânește 10 itemi din etapa 1. Folosiți perechi de obiecte sau figuri decupate din hârtie, care să fie identice în toate privințele în afară de culoare. Am indicat în paranteze anii și lunile la care scala de evaluare **Brigance Inventory of Child Development** consideră că începe să apară abilitatea de recunoaștere a fiecărei culori:

a. roșu, albastru (B: 2-0)
b. verde, galben, portocaliu, mov (B: 2-6)
c. maro, negru, roz, gri (B: 3-0)
d. alb (B: 4-0)

Etapa 5: **Forme geometrice.** Începeți această etapă după ce elevul stăpânește 10 itemi din etapa 1. Folosiți perechi de obiecte sau figuri decupate din hârtie, care să fie identice în toate privințele în afară de forma geometrică.

a. cerc, pătrat (B: 3-0)
b. triunghi, dreptunghi (B: 4-0)
c. romb (B: 5-6)

Etapa 6: **Mărime.** Folosiți perechi de obiecte sau figuri decupate din hârtie, care să fie identice în toate privințele în afară de mărime.

Etapa 7: **Obiect la imagine (reprezentări identice).** Începeți această etapă după ce elevul stăpânește 10 itemi din etapa a 3-a. Urmați același procedeu ca la etapa a 2-a, dar de data aceasta elevul potrivește obiectul la imaginea corespunzătoare.

Etapa 8: **Imagine la obiect (reprezentări identice).** Începeți această etapă după ce elevul stăpânește 10 itemi din etapa a 3-a. Urmați același procedeu ca la etapa a 2-a, dar de data aceasta elevul potrivește imaginea la obiectul corespunzător.

Etapa 9: **Care e la fel? (elevul indică cu degetul).** Pentru această abilitate, elevului i se arată un obiect sau o imagine, dar terapeutul continuă să le țină în mână. Terapeutul îl întreabă pe elev: „Care e la fel?" Elevul răspunde arătând obiectul corect. După ce învață să arate obiectele puse pe masă, urmează să găsească obiectul corect în cameră.

Etapa 10: **Atribute multiple (combinații identice de culoare/formă geometrică/mărime).** Urmați același procedeu ca la etapele 2, 4, 5 și 6, dar de data aceasta elevul potrivește atribute combinate (de exemplu, cerc roșu *vs.* pătrat roșu *vs.* cerc verde *vs.* pătrat verde). Dați-i elevului un pătrat roșu și spuneți-i: „Potrivește." Răspunsul corect este să-l pună peste pătratul roșu de pe masă. Dacă îl pune peste altă formă roșie sau peste un pătrat de altă culoare, răspunsul nu este corect.

Etapa 11: **Sortare.** Începeți această etapă după ce elevul stăpânește zece itemi din etapa 1 și 2. Dați-i elevului doi itemi pe care să-i sorteze, apoi creșteți treptat numărul de itemi. Indiciul verbal este „Sortează." Ca prompt, puteți spune: „Sortează - potrivește." Extindeți programul la activități zilnice funcționale.

Sortare în funcție de:	*Exemple de categorii*
Culoare	Legume, fructe
Formă	Rufele de pus în coș
Mărime	Tacâmuri, farfurii
Categorie	Haine
Ordinea alfabetică	

Etapa 12: **Obiecte nonidentice (3D).** Începeți această etapă după ce elevul stăpânește zece itemi din etapa a 7-a și a 8-a. Alcătuiți seturi de itemi care sunt asemănători din punct de vedere vizual, dar nu identici. Un exemplu ar fi diferite tipuri de biscuiți. Cereți-i elevului să formeze grupuri de obiecte (de exemplu, biscuiți *vs.* pantofi). Instrucțiunea verbală este: „Potrivește cu [biscuite]."

Etapa 13: **Imagini nonidentice (2D).** Începeţi această etapă după ce elevul stăpâneşte zece itemi din etapa a 10-a. Alcătuiţi seturi de imagini care sunt asemănătoare din punct de vedere vizual, dar nu identice. Un exemplu ar fi diferite rase de câini. Cereţi-i elevului să formeze grupuri de imagini (de exemplu, câini *vs.* maşini). Instrucţiunea verbală este: „Potriveşte cu [câine]."

Exemple de itemi nonidentici

biscuiţi	maşini	câini	mingi
pantofi	cămăşi	flori	cărţi
oameni			

Etapa 14: **Obiect la imagine şi imagine la obiect (nonidentice).**

Etapa 15: **Acţiuni (itemi nondentici).** Elevul potriveşte imagini reprezentând persoane diferite, dar care fac aceleaşi acţiuni.

Etapa 16: **Cantităţi.** Elevul potriveşte imagini pe care este reprezentat acelaşi număr de obiecte (de exemplu, imaginea a trei răţuşte şi imaginea a trei stele).

Etapa 17: **Asocieri** (itemi care sunt folosiţi împreună). Daţi-i elevului un obiect sau o imagine şi întrebaţi-l: „Cu ce se potriveşte?" Elevul trebuie să îl pună peste itemul asociat.

Asocieri

creion/hârtie	lopăţică/găletuşă
şosetă/pantof	lingură/castron
pernă/pat	pastă de dinţi/periuţă de dinţi
şervet/farfurie	haină/căciulă
costum de baie/prosop	calculator/CD
cretă/tablă	foarfecă/hârtie
flori/vază	casetă/casetofon
mănuşă/mâini	cămaşă/pantaloni
minge/poartă	şosetă/picior
vopsele/pensulă	lumânări/tort
minge de baschet/coş	bicicletă/cască de protecţie
săpun/prosop	mătură/făraş
bebeluş/biberon	tren/şine
şurub/piuliţă	creion de colorat/carte de colorat
aspirator/covor	ciocan/cui

Etapa 18: **Emoţii.** Se potrivesc chipuri care înfăţişează aceeaşi emoţie.

Etapa 19: **Prepoziţii.** Se potrivesc imagini care reprezintă aceiaşi itemi în diferite poziţii.

Etapa 20: **Litere, cifre şi cuvinte.**

Trimiteri: Categoriile sunt o noţiune mai avansată decât potrivirile nonidentice. Consultaţi programul **Categorii** pentru descrierea amănunţită a modului cum se predau. De asemenea, potrivirile reprezintă o etapă timpurie a **Citirii** şi a **Noţiunilor cantitative**.

Desen

Obiective:

1. Îmbunătățirea abilităților grafo-motorii.
2. Deprinderea unei abilități suplimentare de petrecere a timpului liber.
3. Dezvoltarea imitației, interacțiunii sociale și creativității.
4. Elevul va învăța să îndeplinească instrucțiuni noi.
5. Îmbunătățirea capacității de a îndeplini o acțiune formată din etape succesive.
6. Pregătirea pentru școală.
7. Pregătirea pentru povești (le poate ilustra și imagina mai bine).
8. Pregătirea pentru scris.

Procedeu:

Elevul stă la masă, iar terapeutul lângă el. Folosiți o cariocă (deoarece este mai ușor de ținut în mână) și o hârtie albă sau o tablă de scris. Terapeutul desenează ceva și spune: „Fă așa!" sau alte instrucțiuni verbale din cele prezentate mai jos. Folosiți întotdeauna mișcări de la stânga la dreapta și de sus în jos. Decideți cum vreți să țină elevul carioca și ce mână să folosească, apoi fiți consecvenți. Totuși, nu forțați copilul să țină carioca cu trei degete dacă nu este încă pregătit din punct de vedere al dezvoltării. Nu desenați haotic pe toată foaia, ci organizați-vă desenul pe hârtie în mod sistematic.

Fiți creativi. În afară de desenatul la masă, luați în considerare și alte opțiuni: table de scris magnetice, cretă, picturi murale sau pe hârtie. Transformați figuri simple în figuri cu semnificație: un cerc poate fi un cap de pisică, două linii pot fi șine de tren etc. Treceți de la cariocă la creioane cerate, creioane de contur și așa mai departe, dar în general lăsați-l pe copil să folosească instrumentul care îi place. Căutați modalități de a include desenul în alte activități (de exemplu, desenați pe trotuar un șotron și apoi jucați-vă împreună).

Prompturi:

Folosiți ghidajul fizic pentru a îndruma elevul. Reduceți treptat promptul până la o atingere ușoară.

Criterii de începere a programului:

Elevul este capabil să stea pe scaun, să se uite la ce lucrează și să țină creionul în mână.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la opt din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Controlul creionului.** Terapeutul îi arată elevului ce să facă, apoi spune: „Fă aşa!" şi îi dă creionul. Este acceptată orice fel de urmă lăsată cu creionul pe hârtie.

Etapa 2: **Elevul discriminează mişcările creionului: linii *vs.* mişcări circulare continue.** Terapeutul îi arată elevului ce să facă, apoi spune: „Fă aşa!" şi îi dă creionul.

Etapa 3: **Colorează în contur.** Începeţi această etapă după ce elevul a parcurs cu succes etapele 1 şi 2. Folosiţi o singură culoare şi desenaţi un contur simplu, de exemplu un dreptunghi. Pe urmă, cereţi-i elevului să coloreze în contur folosind diverse culori. Ca prompt, coloraţi voi o mică parte din suprafaţa conturului respectiv. Pe măsură ce elevul învaţă să nu depăşească marginile, reduceţi suprafaţa pe care o coloraţi voi. Creşteţi treptat complexitatea figurii şi generalizaţi pe cărţi de colorat. Un alt prompt la care puteţi recurge este să puneţi lipici pe conturul desenului şi să lăsaţi să se usuce. În felul acesta, creaţi o margine pe care copilul o poate simţi atunci când colorează.

Etapa 4: **Pictează.** Începeţi această etapă după ce elevul a parcurs cu succes etapele 1 şi 2. Pentru început, folosiţi cărţi care nu necesită decât adăugarea de apă peste imagini. Terapeutul oferă materialele şi îi spune elevului: „Pictează." Ulterior, introduceţi seturile de pictat.

Etapa 5: **Desenează peste un model.** Începeţi această etapă după ce elevul a parcurs cu succes etapele 1 şi 2. Terapeutul schiţează uşor pe hârtie o linie, un cerc sau altă figură. Elevul este ghidat să deseneze peste acea linie.

Desenează peste model
Linie verticală
Linie orizontală
Cerc
Linie diagonală
+
X
C (cu deschizătura în toate cele patru direcţii)

Notă: În această etapă, puteţi prompta folosind şabloane de desen.

Etapa 6: **Uneşte punctele.** Începeţi această etapă după ce elevul a parcurs cu succes etapele 1 şi 2. Terapeutul face două puncte mari şi îi spune elevului: „Uneşte punctele." Treceţi de la linii simple la figuri mai complexe, cum ar fi o casă.

Etapa 7: **Copiază figuri.** După ce elevul a parcurs cu succes etapa a 5-a, începeți imitația (copierea) figurilor. Terapeutul face un desen și îi spune elevului: „Fă așa!"

Etapa 8: **Copiază desene ale unor obiecte familiare.** Începeți această etapă după ce elevul a parcurs cu succes etapa a 7-a.

Chip de om	Casă	Soare
Copac	Floare	Om de zăpadă
Mașină	Pisică	Gărgărită
Umbrelă	Steag	Omidă

Etapa 9: **Desenează figuri geometrice fără model.** Începeți această etapă după ce elevul a parcurs cu succes etapa a 7-a și cunoaște numele figurilor pe care le desenează. Terapeutul îi spune elevului: „Desenează [figura]." Elevul nu are un model în fața ochilor.

Desenează figuri
Cerc
Pătrat
Triunghi
Romb

Etapa 10: **Folosește rigla pentru a trage linii.**

Etapa 11: **Desenează obiecte familiare fără model.** Elevul nu are un model în fața ochilor.

Joc

Obiective:

1. Deprinderea unor comportamente noi, care pot înlocui autostimularea.
2. Dezvoltarea abilităţilor care sporesc independenţa elevului şi îl ajută să-şi folosească în mod constructiv timpul liber.
3. Generalizarea limbajului şi a abilităţilor cognitive.
4. Descoperirea unei modalităţi de folosire şi dezvoltare a imaginaţiei, a creativităţii şi a gândirii abstracte.
5. Sporirea atenţiei.
6. Îmbunătăţirea stării fizice şi emoţionale, precum şi a respectului faţă de propria persoană.
7. Crearea de ocazii pentru învăţarea prin observare.
8. Deprinderea mijloacelor de interacţiune socială cu copiii de aceeaşi vârstă.
9. Dezvoltarea intereselor adecvate vârstei.
10. Îmbunătăţirea calităţii vieţii elevului.

Procedeu:

Abilităţile de joc pot fi predate în mod informal. Trebuie să selectaţi trei până la cinci itemi asupra cărora să lucraţi în acelaşi timp. Unii dintre ei pot fi incluşi în programul de **Imitaţie nonverbală**, în timp ce alţii se predau mai uşor în timpul liber. Există şi activităţi utile care pot fi lucrate între programe, în timp ce elevul stă în continuare pe scaun. Arătaţi-i elevului şi/sau explicaţi-i cum trebuie să se joace cu o jucărie. Creşteţi treptat timpul alocat de elev activităţii respective şi învăţaţi-l modalităţi cât mai variate de manevrare a jucăriei.

La început, predaţi abilităţile preliminarii de joc în situaţii cât mai naturale posibil. Uneori însă este necesar să începeţi programul într-un mediu mai structurat. În acest fel, reduceţi posibilele elemente distractoare, şi în acelaşi timp îl feriţi pe elev de stigmatizare socială până când învaţă să se joace adecvat. Procedeele de instrucţie cuprind demonstraţia, jocul de rol şi exersarea repetată. După ce elevul învaţă abilităţile de bază, le va exersa şi va continua să le dezvolte în cel mai natural mediu cu putinţă.

Este esenţial ca abilităţile de joc să fie adecvate vârstei. Pentru a le identifica, vă recomandăm să observaţi copiii care sunt apropiaţi de vârsta elevului. S-ar putea să fie nevoie să selectaţi şi abilităţi care includ comportamentele autostimulatoare.

Nu vă limitaţi doar la activităţile care credeţi că îi plac elevului. Scopul programului este să-i lărgiţi aria de interes, dar acest lucru nu se va întâmpla de pe o zi pe alta. La început, este foarte important să-l recompensaţi generos pentru faptul că se joacă, chiar dacă o face pentru un timp foarte scurt. Nu îi cereţi de la început să se joace mult, altfel programul îi poate deveni antipatic. Treptat, veţi reuşi să creşteţi timpul dedicat jocului şi să reduceţi recompensele pe măsură ce activităţile devin recompensante în sine.

Prompturi: Folosiţi ghidajul fizic, demonstraţia, prompturile verbale sau o combinaţie. Reduceţi treptat prompturile, astfel încât elevul să ajungă să lucreze singur.

Criterii de începere a programului: Programul de joc poate fi început de îndată ce elevul înregistrează progrese în imitaţia nonverbală.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la opt din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

STRATEGIA GENERALĂ DE PREDARE

1. Selectaţi abilitatea de joacă pe care doriţi s-o înveţe elevul.
2. Împărţiţi această abilitate în părţi mici, uşor de predat.
3. Predaţi o singură parte o dată.
4. Timpul alocat jocului tebuie să fie scurt la început, apoi îl creşteţi treptat.
5. Recompensaţi din belşug, bucuraţi-vă teatral („SUPER, ce distracţie!").
6. Reduceţi supravegherea, dar în acelaşi timp încurajaţi şi recompensaţi elevul pentru jocul adecvat.

- Dacă elevul se autostimulează foarte frecvent, analizaţi natura autostimulării şi identificaţi jocurile care o pot include. De exemplu, folosiţi un labirint cu biluţe pentru copilul care are nevoie de stimulare vizuală; activităţi precum tăiatul sau lipitul pentru autostimularea tactilă; producerea de sunete pentru autostimularea auditivă. Comportamentele autostimulatoare care interferează cu jocul trebuie redirecţionate.

TIPURI DE JOC

Iată câteva exemple de tipuri de joc care trebuie incluse în acest program:

1. Activităţi senzoriale
2. Jucării
3. Jocuri de puzzle
4. Lucru manual
5. Jocuri media
6. Table de joc[8]

STADIILE JOCULUI

Vârsta (în ani şi luni) la care apar în mod normal aceste abilităţi este trecută în paranteză. Normele sunt luate din **Brigance Inventory of Child Development**.

1. Copilul se angajează în jocuri care nu mai sunt centrate exclusiv pe sine (de exemplu, piaptănă păpuşa, împinge un camion) (B: 1-0)
2. Joc de rol simplu (de exemplu, se preface că mănâncă sau doarme) (B: 1-6)
3. Imită activităţile casnice (de exemplu, mătură) (B: 1-6)
4. Foloseşte obiecte în timp ce se joacă (de exemplu, duce un căţeluş de pluş la plimbare) (B: 1-6)
5. Foloseşte jucării pentru a pune în scenă diverse întâmplări (B: 2-6)
6. Se angajează în joc de rol cu tematică realistă timp de cel puţin zece minute (B: 2-6)

[8] Autorii fac referire la jocurile care se joacă pe table, de exemplu şah, ţintar etc. (n.trad.).

Exemple:

1. Jocuri cu palmele
2. Cuburi:
   a. apucă cuburile.
   b. le pune unele peste altele.
   c. face un şir orizontal.
   d. construieşte diverse modele, turnuri, poduri, clădiri etc.
3. Jocuri de puzzle
4. Incastre geometrice
5. Lego
6. Păpuşa: o mângâie, o ia în braţe, o leagănă, o culcă etc.
7. Păpuşele din material textil: imită acţiuni din viaţa reală; vorbeşte cu ele; confecţionează păpuşele ca activitate de lucru manual; pune în scenă o poveste preferată.
8. Camion: îl plimbă înainte şi înapoi, îl încarcă şi îl descarcă.
9. Mingea: o aruncă, o prinde, o bate, o loveşte cu piciorul, o rostogoleşte.
10. Jucării: minge yo-yo, jucării cu cheie, baloane de săpun, plastilină.
11. Activităţi ritmate şi muzicale
12. Cântece şi dans
13. Costume, scenarii de joacă (de pildă, o petrecere cu ceai)
14. Seturi de joc: fermă, benzinărie, aeroport, castel, casa păpuşii.
15. Truse de joc creativ: trenuleţ cu şine, jocuri cu accesorii vestimentare magnetice, truse cu piese de construcţie.
16. Jocuri de masă: *Domino, Nu te supăra, frate, Piticot, Scrabble, Sus-jos;* cărţi de joc (*Ţintar, Remi, Păcălici, Macao, Război, Trombon*); jocuri de memorie etc.
17. Jocuri de mişcare: *De-a v-aţi ascunselea, Ţările, Venea un prinţ călare, Raţele şi vânătorii, Un', doi, trei, la perete stai, Măgăruşul* etc.
18. Sporturi: tenis, baschet, ping-pong, fotbal.

Cântece

Obiective:

1. Îmbogăţirea cunoştinţelor.
2. Dezvoltarea unor potenţiale recompense şi a unor potenţiali stimuli calmanţi.
3. Stimularea dezvoltării limbajului.
4. Dobândirea unor mijloace suplimentare de relaţionare cu cei din jur.
5. Deprinderea unor activităţi suplimentare de petrecere a timpului liber.
6. Facilitarea integrării în clasă.

Procedeu: Alegeţi cântece care îi plac elevului şi care sunt adecvate vârstei. Dacă elevului îi plac filmele, puteţi începe programul folosind coloana sonoră de la filmele preferate. Nu uitaţi că un cântec ajunge să ne placă doar prin ascultare repetată. În special cântecele care presupun mişcare ajută la dezvoltarea interacţiunii, anticipării şi limbajului.

Exemple:

1. „Bate vântul frunzele"
2. „Am pierdut o batistuţă"
3. „Un elefant se legăna"
4. „Ţăranul e pe câmp"
5. „A fost odată un castel"
6. „Dacă vesel se trăieşte"
7. „Deschide urechea bine"
8. „Ursul doarme"
9. „Degeţelele"
10. „Hai să zicem unu să se facă doi"
11. „Zece negri mititei"
12. „Înfloresc grădinile"
13. „Pupăza din tei"
14. „Melc, melc, codobelc"
15. „Podul de piatră"
16. „Ce petrecere frumoasă"
17. „A, a, a, acum e toamnă, da"
18. „Cântecul gamei"
19. „O vioară mică"

Joc independent

Obiective:

1. Creşterea intervalului de timp în care elevul se concentrează asupra unei sarcini.
2. Dezvoltarea independenţei.
3. Facilitarea integrării în clasă.
4. Reducerea comportamentului autostimulator.

Procedeu: Mai întâi, copilul trebuie să fi învăţat deja abilitatea pe care urmează să o manifeste independent. Scopul acestui program este să crească intervalul de timp în care elevul se concentrează asupra unei sarcini fără să aibă nevoie de îndrumare sau feedback. Prezenţa adultului va fi redusă treptat în cursul programului.

Etapa 1: **O singură activitate.** Cereţi-i elevului să îndeplinească o activitate pe care o poate finaliza într-un timp scurt. Începeţi cu activităţi preferate (de exemplu, jocuri de puzzle, cărţi pe care să se uite, jocuri etc.), dar includeţi în cele din urmă şi activităţi de rutină, cum sunt treburile din casă (de exemplu, să-şi pună haina în cuier, să ducă gunoiul, să facă patul, să strângă jucăriile; Retrageţi-vă treptat din preajma elevului şi **nu oferiţi nici un fel de prompt pentru ducerea la bun sfârşit a activităţii.** Dacă elevul încheie activitatea în timpul alocat, lăsaţi-l să joace un joc preferat. Dacă nu reuşeşte să se încadreze în timp, cereţi-i să o ia de la capăt. Creşteţi treptat durata activităţii.

Exemple de activităţi:
Incastre geometrice
Jocuri de puzzle
Cuburi
Lego
Labirinturi cu bile
Păpuşi/Animale
Solitaire (joc de cărţi)/jocuri ale minţii (cubul lui Rubik)
Diverse jocuri
Desenat/colorat/pictat suprafeţe numerotate[9]
Tăiat şi lipit
Lucru manual: să facă o mască dintr-o pungă de hârtie; să deseneze în nisip; să confecţioneze bijuterii; să ţeasă

[9] Desene cu suprafeţe numerotate în funcţie de culori, fiecărui număr corespunzându-i o culoare (n.trad.)

Origami: avion, pălărie, barcă
Să contruiască diverse modele: maşini, avioane etc.
Jocuri tip mozaic
Să se uite pe o carte
Să se uite pe un album foto
Plastilină (să o modeleze, să folosească forme)
Baschet, handbal, tenis, coarda, elasticul, şotron
Patine, bicicletă, saltele pentru sărituri
Set de trenuleţ cu şine
Maşinuţe
Să unească punctele unui desen pentru a obţine diverse figuri
Cărţi cu activităţi matematice sau de tip puzzle
- imagini ascunse
- labirinturi
- exerciţii de completare a unui şir

Să construiască un castel/o cazemată
Să se costumeze
Să plimbe câinele
Să adune insecte, să caute râme
Jocuri video portabile

Abilităţi necesare în viaţa de zi cu zi

Sortare (de exemplu, şosete, rufe, tacâmuri, legume, alte cumpărături)
Autoservire (de exemplu, să se îmbrace, să se spele pe dinţi)
Să-şi facă unghiile
Grădinărit
Să pregătească masa de prânz/mâncăruri simple/"floricele" de porumb
Treburi în casă:
- să-şi strângă hainele
- să strângă jucăriile
- să şteargă masa
- să pună masa
- să ducă gunoiul
- să împăturească rufele spălate
- să facă patul
- să mături
- să dea cu aspiratorul
- să şteargă praful

Etapa 2: **Două activităţi în succesiune.**

Etapa 3: **Trei activităţi în succesiune.**

Scenarii de joacă

Obiective:

1. Lărgirea gamei de abilităţi de joc.
2. Expunerea elevului la un limbaj din ce în ce mai complex.
3. Dezvoltarea imaginaţiei şi creativităţii.
4. Lărgirea ariilor de interes şi accesul la un număr mai mare de subiecte de conversaţie.
5. Înmulţirea numărului de ocazii pentru învăţarea prin observare.
6. Elevul va învăţa să respecte reguli, să joace diverse roluri şi să cunoască normele comunitare de comportament social.
7. Dezvoltarea interacţiunii sociale.

Procedeu:

Scenariile sunt, de fapt, un prompt care să-l ajute pe terapeut să îndrume jocul. Ori de câte ori elevul este capabil să-şi genereze propria formă de joc, terapeutul trebuie să renunţe la scenariu. Va reveni la el doar dacă jocul stagnează. La început, aceste scenarii pot fi predate folosind imitaţia nonverbală sau instrucţiunile receptive. Cu timpul, elevul trebuie să ajungă să-şi genereze propriile variante de joc. Succesiunea în care se dezvoltă jocul spontan este aceasta:

1. Scenarii propuse de terapeut.
2. Combinarea creativă a elementelor din diferite scenarii.
3. Elevul inventează elemente noi pentru un scenariu.
4. Elevul creează un scenariu nou pentru un anumit subiect.
5. Elevul alege un subiect nou şi inventează un scenariu.

Prompturi:

Folosiţi ghidajul fizic, demonstraţia, comunicarea verbală, indicarea cu degetul sau promptul de poziţie. Reduceţi treptat prompturile, până când elevul ajunge să lucreze independent.

Criterii de începere a programului:

Imitaţia nonverbală - înlănţuiri continue.

Criterii de succes:

Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt şi având de ales din două opţiuni. Răspunde corect la opt exerciţii din zece, având de ales din trei sau mai multe opţiuni.

Scenariul 1: Construiţi diverse locuri unde se poate ieşi. Acest scenariu este o extindere a programului de **Imitaţie cu cuburi**.

McDonald's
Construiţi restaurantul.
Mergeţi cu maşinuţa la ghişeu.
Comandaţi mâncare.
Gândiţi-vă dacă mâncaţi acolo sau pe drum.
Plătiţi la casă.
Dacă mâncaţi acolo: alegeţi locul unde staţi; mâncaţi; goliţi resturile de pe tavă; plecaţi.
Dacă mâncaţi pe drum: decideţi unde mergeţi; mâncaţi; strângeţi resturile.

Alte construcţii: magazin de jucării; magazin pentru animale de companie; pistă de curse; magazin de haine; magazin alimentar; ponton.

Scenariul 2: *La plimbare cu maşina*
Construiţi o stradă cu case.
Construiţi o benzinărie.
Mergeţi cu maşina la benzinărie.
Parcaţi; puneţi benzină; plătiţi.
Spălaţi geamurile; verificaţi uleiul; umflaţi cauciucurile.
Plecaţi la plimbare.

Scenariul 3: *Vânătoarea de comori*
Ascundeţi „comori" (recompense) prin toată casa. Încercaţi să folosiţi părţi dintr-un joc Nintendo sau altă activitate preferată de elev.
Faceţi hărţi sau scrieţi cartonaşe cu indicii legate de poziţia comorii. Este o ocazie foarte bună de a folosi concepte precum prepoziţiile.
Lângă fiecare comoară găsită există şi indiciul pentru următoarea comoară. Ultima comoară este cea mai mare.

Scenariul 4: *Cei trei purceluşi*
Construiţi cele trei case: de paie, din lemn şi din cărămidă.
Jucaţi pe roluri cei trei purceluşi şi lupul.
Dărâmaţi casele.
Reconstruiţi casele.

Scenariul 5: *Piraţi*

Toată lumea cântă „Cinşpe inşi pe lada lui,/Iu-hu-hu şi o sticlă de rachiu"[10].
Vă urcaţi pe vapor.
Încărcaţi tunurile cu muniţie; ochiţi; trageţi; bum!
Navigaţi spre insulă.
Scoateţi harta comorii.
Căutaţi comoara.

Scenariul 6: *Nave spaţiale*

Îmbrăcaţi costumul de astronaut, casca etc.
Puneţi centura.
Zburaţi!
Explorați Luna, Marte etc.
Faceţi o plimbare în spaţiu.
Sunteţi prinşi într-o ploaie de meteoriți.
Plonjaţi în ocean.
Luaţi parte la ceremonia de întoarcere acasă.

Scenariul 7: *Puneţi în scenă o poveste*

Folosiţi o carte de poveşti preferată de copil, care să aibă poze pe fiecare pagină. Imaginați personaje şi accesorii care să vă ajute să puneţi în scenă poveştile. Exemple: „Ursul păcălit de vulpe", „Punguţa cu doi bani".

Scenariul 8: *La restaurant*

Accesorii: masă, farfurii şi tacâmuri, meniu, mâncare de jucărie, bani de jucărie.
Mergeţi cu maşina la restaurant, parcaţi, intraţi.
Sunteţi conduşi de gazdă, luaţi loc pe scaune.
Luaţi meniurile şi comandaţi.
Ospătarul aduce mâncarea.
Vă prefaceţi că mâncaţi/beţi.
Ospătarul aduce nota de plată.
Plătiţi şi plecaţi.

---

[10] Cântecul căpitanului din cartea "Comoara din Insulă" de Robert Louis Stevenson (n.trad.).

Scenariul 9: *La plajă*

Puneţi bagajele în maşină.
Mergeţi cu maşina/parcaţi.
Luaţi bagajele, găsiţi un loc pe plajă.
Întindeţi prosopul, deschideţi umbrela.
Vă puneţi pălăria şi ochelarii de soare.
Mergeţi cu pluta.
Construiţi castele de nisip.
Căutaţi scoici.
Faceţi un picnic.

Scenariul 10: *La ţară*

Construiţi un ţarc de animale.
Duceţi animalele în ţarc.
Aduceţi fân cu tractorul.
Hrăniţi animalele cu fân.
Mergeţi cu calul.
Vă opriţi să beţi apă.

Alte idei:

- Căutaţi obiecte după indicii
- Construiţi o cazemată din perne, pături şi scaune
- Faceţi un spectacol de iluzionism
- Imitaţi oameni celebri
- Faceţi acrobaţii cu obiecte (în joacă)
- Construiţi castele
- Puneţi în scenă povestea din „Toy Story"
- Peter Pan şi căpitanul Hook
- Aladin
- De-a cowboy-ii
- De-a supermarketul, chioşcul de îngheţată, gogoşeria etc.
- De-a excursioniştii la cort, de-a pescarii, de-a vâslaşii pe râu etc.
- De-a iarna (construiţi un om de „zăpadă", cazemate din „zăpadă")
- De-a circul
- De-a piscina (cu personaje în miniatură)
- Construiţi o grădină zoologică

Trimiteri:

Joc independent
Abilităţi motorii
Jocul de rol

Instrucţiuni (receptiv)

Obiective:

1. Înţelegerea limbajului.
2. Stabilirea complianţei.
3. Stabilirea controlului instrucţional, care este un mijloc de reducere a comportamentului disruptiv.
4. Extinderea terapiei în mediul natural.
5. Dezvoltarea atenţiei şi prezenţei elevului în mediu (de exemplu, pentru a găsi diverse obiecte atunci când nu se află lângă terapeut, elevul trebuie să fie atent şi conştient de ceea ce îl înconjoară).
6. Creşterea timpului în care elevul este atent la ceea ce lucrează.
7. Îmbunătăţirea memoriei.
8. Dezvoltarea independenţei.

Procedeu:

Pentru început, alegeţi itemi care au fost predaţi în programul de **Imitaţie nonverbală**. În loc să spună „Fă aşa!", terapeutul îi spune elevului ce acţiune să facă. Începeţi cu acţiuni care pot fi îndeplinite de pe scaun. Treceţi apoi la instrucţiuni pentru care elevul trebuie să meargă prin cameră, prin casă etc., la distanţe din ce în ce mai mari.

Reduceţi treptat promptul demonstrativ, astfel încât elevul să urmeze doar instrucţiunea verbală. Pe măsură ce înţelegerea lui progresează, va creşte complexitatea instrucţiunilor, la fel ca şi distanţa dintre terapeut şi elev. Terapeutul trebuie să monitorizeze cât mai discret elevul.

Când observaţi că elevul şi-a îmbunătăţit atenţia, treceţi la instrucţiuni alcătuite din mai mulţi paşi. La început, cereţi lucruri simple şi acordaţi-i elevului timp suficient pentru a le duce la bun sfârşit. Creşteţi treptat complexitatea sarcinilor şi reduceţi timpul alocat pentru îndeplinirea lor.

Prompturi:

Folosiţi ghidajul fizic sau demonstraţia. Reduceţi treptat prompturile, până când elevul ajunge să lucreze independent.

Criterii de începere a programului: Elevul poate imita mai multe acțiuni.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la opt din zece exerciții, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte și atunci când elevul lucrează cu cel puțin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Instrucțiuni cu indicii contextuale.** Puneți o minge pe masă și spuneți: „Dă-mi mingea!" Mutați-vă lângă ușă și spuneți: „Deschide/Închide ușa!" Puneți un obiect pe podea și spuneți: „Ia [numele obiectului]!" Scoateți cuburile și spuneți: „Construiește din cuburi!" După ce elevul stăpânește două instrucțiuni, prezentați-i ambele contexte și cereți-i să le discrimineze.

Etapa 2: **Manevrarea obiectului.** Acestea sunt instrucțiuni de două cuvinte, care leagă o acțiune de un obiect anume. Răspunsurile pot ajuta la recunoașterea obiectului într-un context diferit, de exemplu în programul receptiv de **Identificare a obiectelor**, în care instrucțiunea este „Arată [obiectul]."

Instrucțiuni verbale – manevrarea obiectului

Plimbă mașinuța	Sună clopoțelul	Aruncă mingea
Mănâncă biscuitele	Piaptănă părul	Pune pălăria
Folosește lingura	Culcă păpușa	Îmbrățișează
Apasă butonul	Răspunde la telefon	ursulețul
Mângâie câinele	Umflă balonul	Rostogolește mingea
Fă baloane		Suflă în fluier

Etapa 3: **Îndeplinește acțiuni din imagini/desene.** Această etapă se adresează elevilor care întâmpină dificultăți în înțelegerea limbajului receptiv din etapa a 2-a. Elevii care parcurg ușor etapa a 2-a pot sări această fază sau o pot relua mai târziu. Prezentați stimulul și spuneți: „Fă așa!" Această etapă poate fi împărțită în mai mulți pași, prezentați unul câte unul:

a. Un singur pas.
b. O succesiune alcătuită din doi pași.
c. O succesiune alcătuită din trei pași.
d. Succesiuni extinse.

Etapa 4: **Pe scaun.** Începeți această etapă după ce elevul stăpânește cinci itemi din etapa a 2-a. Etapa de față cuprinde acțiuni simple, care pot fi îndeplinite stând pe loc.

Instrucțiuni verbale – stând pe scaun

Bate din palme	Întinde mâinile	Zâmbește
Ridică-te/Stai jos	Atinge nasul	Fă cu mâna
Sari	Dă-mi....	Ciocăne în masă
Mănâncă...	la...	Ridică mâinile
Bea...	Arată-mi...	Îmbrățișează-mă
Bate din picior	Fă bezele	Pornește/Oprește-te (când plimbă o mașinuță sau când desenează o linie pe hârtie)

Notă: Copiilor le place să fie îmbrățișați când se ridică în picioare. Totuși, nu trebuie să îmbrățișați copilul ori de câte ori se ridică în picioare, altfel va învăța greșit sensul instrucțiunii „Ridică-te."

Etapa 5: *Acțiuni simbolice*

Dormi	Condu mașina	Pilotează avionul
Bea	Mănâncă înghețată	Vorbește la telefon

Etapa 6: ***Instrucțiuni verbale - în afara scaunului, aceeași încăpere.*** Se poate trece la această etapă după ce elevul stăpânește cinci itemi din etapa a 4-a.

Aprinde lumina	Aruncă la gunoi	Bate la ușă
Închide ușa	Fugi	Sari
Pornește/Oprește-te	Deschide ușa	Ia un șervețel
Mergi	Adu-mi...	Pune [obiect] pe raft

Etapa 7: **Elevul se duce în altă cameră și se întoarce.** Treceți la această etapă după ce elevul stăpânește cinci itemi din etapa a 6-a și după ce a învățat denumirile încăperilor din casă. Exemplu: „Du-te la bucătărie!"

Etapa 8: **Elevul se duce în altă cameră, îndeplinește o acțiune și se întoarce.** Treceți la această etapă după ce elevul stăpânește cinci itemi din etapa a 7-a. Exemplu: „Du-te în bucătărie și adu-mi o cană!"

Etapa 9: **A spune *vs.* a face.** Elevul face distincție între instrucțiunile care îi cer să îndeplinească o acțiune și instrucțiunile care îl îndeamnă să repete câteva cuvinte.

SD1: Spune: „Ridică-te!"
R1: Elevul repetă cuvintele.

SD2: Ridică-te!
R2: Elevul se ridică.

SD3: Rotire aleatorie între SD1 și SD2.

Etapa 10: **Instrucţiuni alcătuite din doi paşi.** După ce elevul stăpâneşte 20 de itemi din oricare din etapele 2, 4 sau 6, puteţi începe să înlănţuiţi răspunsurile într-un singur răspuns dublu. Cel mai uşor este să începeţi cu instrucţiuni care presupun manevrarea obiectelor – folosiţi-vă mai întâi de indici contextuali, apoi apelaţi din ce în ce mai puţin la contexte. Treceţi apoi la instrucţiuni care presupun mişcări ale corpului. Folosiţi doar acţiuni pe care elevul le-a învăţat anterior sub formă de instrucţiuni simple. Cereţi-i elevului să îndeplinească prima parte a instrucţiunii, aşteptaţi răspunsul lui, apoi cereţi-i să îndeplinească şi a doua parte. Treptat, reduceţi intervalul de timp dintre cele două părţi, până când ajungeţi să rostiţi de la început întreaga instrucţiune, iar elevul să răspundă corect. Dacă e nevoie de prompt pentru a trece la partea a doua a instrucţiunii, folosiţi un prompt nespecific, de exemplu: „Continuă!"

Etapa 11: **Instrucţiuni alcătuite din trei paşi.** După ce elevul răspunde corect în proporţie de 90% la instrucţiunile alcătuite din doi paşi, treceţi la instrucţiuni formate din trei paşi. Folosiţi acelaşi procedeu ca la etapa a 10-a.

Etapa 12: **Instrucţiuni condiţionale.** Aceasta este o abilitate avansată. Învăţaţi elevul să asculte o instrucţiune şi să decidă dacă i se aplică lui sau nu. Asiguraţi-vă că înţelege noţiunile cuprinse în instrucţiune şi că poate răspunde la *întrebări închise*[11] referitoare la aceste noţiuni (de exemplu „Eşti băiat?").

Instrucţiuni condiţionale
Dacă te cheamă Andrei, ridică mâna.
Toţi băieţii să stea la masă.
Cine are pantofi să bată din picioare.
Cine are pantaloni albaştri să se ridice în picioare.
Cine are o carte să ridice mâna.

Trimiteri: Multe dintre răspunsurile care urmează să fie predate în acest program trebuie învăţate mai întâi în programul de **Imitaţie nonverbală**. Programul de **Instrucţiuni (receptiv)** conduce la programele **Finalizarea unei sarcini** şi **Învăţarea prin observare**. Există şi în **Imaginaţie** o secţiune care se bazează pe urmarea instrucţiunilor verbale. Conceptul de „Nu (face ceva)!" este predat în programul de **Negaţie**.

[11] *Întrebările închise* sunt întrebări la care se răspunde cu *da* sau *nu* (n.trad.).

Denumiri (receptiv)

Obiective:

1. Învaţarea cuvintelor care denumesc obiecte, activităţi şi noţiuni.
2. Punerea bazelor programului de învăţare expresivă a denumirilor.
3. Dezvoltarea gândirii abstracte (de pildă, deducţiile).
4. Dezvoltarea atenţiei.

Procedeu:

Elevul stă la masă şi terapeutul se aşază lângă el sau în faţa lui. Puneţi două sau mai multe obiecte pe masă, la o distanţă rezonabilă unele de altele. Spuneţi-i elevului: „Atinge [item]." Schimbaţi poziţia obiectelor pe masă după fiecare exerciţiu. Mulţi elevi sunt mai captivaţi de program dacă li se cere să dea itemul respectiv terapeutului. În acest caz, instrucţiunea ar trebui să fie: „Dă-mi [item]." Instrucţiunile trebuie variate cât mai curând posibil (de exemplu, „Atinge...", „Pune mâna pe...", „Arată...", „Unde este...?" etc.). De multe ori, se poate omite cu totul instrucţiunea, menţionându-se doar numele itemului. În felul acesta, înlesniţi concentrarea elevului pe cuvântul esenţial. Interesul pentru program poate fi stimulat prin diversificarea modului în care sunt prezentate materialele. De exemplu, elevul ar putea căuta prin cameră itemii pe care i-aţi cerut sau i-ar putea alege de pe un panou pe care sunt prinşi cu „arici".

Alegeţi obiecte care sunt motivante şi funcţionale pentru elev.

Prompturi:

Folosiţi ghidajul fizic, indicarea cu degetul sau promptul de poziţie. Reduceţi treptat prompturile, până când elevul ajunge să lucreze independent.

Criterii de începere a programului:

Elevul ştie să potrivească itemi (vezi programul de **Potriviri**) sau să imite acţiuni. Învăţarea unor direcţii verbale simple poate facilita progresul în cadrul programului, dar nu este o condiţie necesară.

Criterii de succes:

Elevul răspunde corect la opt din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Cereri.** Folosiţi obiecte sau imagini care reprezintă itemi sau activităţi pe care elevul şi le-ar dori (de exemplu, mâncare, sucuri, jucării, televizor, radio, leagăn etc.). Întrebaţi elevul: „Ce vrei?" După ce arată obiectul sau imaginea dorită, elevul primeşte ceea ce a cerut.

Puteţi include şi obiecte autostimulatoare printre opţiuni. Valoarea lor va scădea în momentul în care elevul va alege altceva (de pildă, un biscuite).

Etapa 2: **Părţile corpului.**
[Notă: Etapa a 3-a poate începe fie în acelaşi timp cu această etapă, fie înaintea ei.]

Începeţi cu o parte a corpului. Spuneţi-i elevului: „Arată [item]." După ce arată corect primul item timp de trei exerciţii consecutive şi fără să aibă nevoie de prompt, treceţi la al doilea item. După ce arată corect al doilea item timp de trei exerciţii consecutive şi fără să aibă nevoie de prompt, întoarceţi-vă la primul item şi verificaţi-l. Continuaţi să verificaţi cei doi itemi până când elevul reuşeşte să răspundă corect la rotirea lor aleatorie. Introduceţi un singur item nou o dată şi rotiţi-l cu itemii învăţaţi anterior. Pe măsură ce elevul învaţă un item, introduceţi altul nou în program.

Vârste de dezvoltare **(ani-luni)**

a. Gură, ochi, nas, picioare (B: 1-6)
b. Păr, limbă, cap, ureche, mână, braţe, degete, burtă, spate, dinţi, degete de la picioare (B: 2-0)
c. Bărbie, degetul mare, genunchi, gât, unghii (B: 3-0)
d. Călcâi, gleznă, maxilar, piept (B: 4-0)
e. Încheietura mâinii, umăr, şold, cot (B: 5-0)
f. Talie (B: 6-0)

Etapa 3: **Obiecte (3D).** Puteţi începe această etapă în acelaşi timp cu etapa a 2-a. Folosiţi obiecte care îi sunt familiare elevului şi pe care le-aţi lucrat în programul de **Potriviri**, etapa a 8-a. Pentru început, alegeţi doi itemi. Puneţi pe masă primul item (fără nici un fel de element distractor) şi spuneţi: „Dă-mi [obiect]." După ce elevul răspunde corect la patru din cinci întrebări, cu distractor pe masă şi fără prompt, repetaţi procedeul cu al doilea item. După ce aţi terminat şi acest al doilea item, reveniţi la primul item şi verificaţi-l, apoi verificaţi al doilea item. În sfârşit, puneţi pe masă ambii itemi şi începeţi exerciţiile de rotire aleatorie. Pe măsură ce elevul învaţă un item, introduceţi altul nou.

Categorii de itemi pentru acest program

Haine	Jucării	Animale
Mâncare	Obiecte din casă	Mobilă

Etapa 4: **Imagini cu obiecte.** Terapeutul îi cere elevului să arate obiectul dintr-o imagine.

Etapa 5: **Imagini cu acțiuni.** Terapeutul îi prezintă elevului imagini care reprezintă diverse acțiuni şi îi cere să arate acțiunea denumită.

Etapa 6: **Imagini cu persoane.** (De multe ori, copiii învață această etapă mai uşor în format 2D decât în format 3D.) Terapeutul îi prezintă elevului imagini cu diverse persoane şi îi cere să arate persoana denumită. Includeți imagini cu elevul, familia, profesorii şi colegii de joacă.

Etapa 7: **Persoane (3D).** Terapeutul îi cere elevului să-l arate pe terapeut, altă persoană prezentă sau pe sine însuşi.

Etapa 8: **Aduce doi itemi** (de exemplu, „Adu-mi cana şi pantoful.").

Etapa 9: **Mărime** (mare/mic) (B: 2-0).

Etapa 10: **Culori.** Faceți programul cât mai amuzant posibil. Folosiți obiecte care sunt similare în toate privințele în afară de culoare (de exemplu, folosiți căni colorate şi ascundeți ceva dulce sub culoarea pe care o cereți). Folosiți becuri colorate şi aprindeți becul când elevul răspunde corect.

Vârste de dezvoltare **(ani-luni)**

a. Roşu, albastru (B: 3-0)
b. Verde, galben, portocaliu, mov (B: 3-6)
c. Maro, negru, roz, gri (B: 4-0)
d. Alb (B: 5-0)

Etapa 11: **Forme geometrice**

Vârste de dezvoltare **(ani-luni)**

a. Cerc, pătrat (B: 3-6)
b. Triunghi, dreptunghi (B: 4-6)
c. Romb (B: 6-0)

Etapa 12: **Combinații obiect/culoare.**

Etapa 13: **Combinații de două atribute abstracte** (de exemplu, mărime/formă geometrică).

Etapa 14: **Combinații de trei atribute** (obiect/culoare/mărime sau culoare/formă geometrică/mărime).

Etapa 15: **Imagini reprezentând încăperi/locuri din casă sau din cartier.** Terapeutul așază pe masă imagini reprezentând locuri/încăperi și îi cere elevului să arate una dintre ele.

Etapa 16: **Emoții.**

Etapa 17: **Noțiuni cantitative.**

Vârste de dezvoltare **(ani-luni)**

a. Unul/multe; mare/mic (B:2-0)
b. Plin/gol; greu/ușor (B: 3-0)
c. Înalt/scund; gras/slab; mai mult/mai puțin; lung/scurt (B: 3-6)
d. Repede/încet; puține/multe; subțire/gros (B: 4-0)
e. Lat/îngust (B: 5-0)

Următoarele programe: **Atribute, Categorii, Funcții, Meserii, Prepoziții.**

Comunicarea funcțională

Obiective:

1. Demonstrarea eficienței comunicării prin mijloace nonverbale.
2. Copiii nonverbali vor deprinde un mijloc de a-şi comunica nevoile.
3. Scăderea comportamentelor disruptive cauzate de frustrarea de a nu putea comunica.
4. Punerea bazelor dezvoltării vorbirii.

Procedeu:

Acest program este util pentru elevii care nu sunt pregătiți să ceară ceva prin cuvinte. Programul le pune la îndemână un mijloc nonverbal de comunicare cu cei din jur. Folosiți obiecte reale sau imagini de obiecte ca mijloace prin care elevul să-şi exprime dorința sau nevoia.

Prompturi:

Folosiți prompturi verbale, indicarea cu degetul sau prompturi fizice. Diminuați treptat prompturile.

Criterii de începere a programului:

Elevul potrivește obiecte identice.

Criterii de succes:

Elevul răspunde corect la opt din zece exerciții, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puțin încă un terapeut diferit.

Etapa 1:

Alegeri. Prezentați-i elevului doi sau mai mulți itemi. Întrebați: „Ce vrei?" Dați-i elevului itemul pe care îl alege şi îndepărtați restul itemilor. Aşteptați puțin înainte de a-l pune să aleagă din nou, astfel încât alegerea lui să aibă o consecință. Dacă elevul se enervează că nu primeşte ceea ce vrea, promptați-l (prin indicare cu degetul sau mână peste mână) pentru a indica itemul pe care îl doreşte.

Etapa 2:

a) Potriveşte imagine la item. Începeţi această etapă după ce elevul a încheiat etapa 1. Puneţi doi sau mai mulţi itemi pe masă, în faţa elevului. Daţi-i o imagine şi spuneţi: „Potriveşte!" Promptaţi după caz. Recompensaţi elevul cu o cantitate mică din itemul reprezentat în imagine.

b) Potriveşte item la imagine. Începeţi această etapă după ce elevul a încheiat etapa 1. Puneţi două sau mai multe imagini pe masă, în faţa elevului. Daţi-i un item şi spuneţi: „Potriveşte!" Promptaţi după caz. Recompensaţi elevul cu o cantitate mică din itemul respectiv.

Etapa 3:

a) Arată cu degetul imaginea unui obiect. Puneţi două sau mai multe imagini pe masă, în faţa elevului. Arătaţi-i un obiect (dar ţineţi-l în mână astfel încât elevul să nu ajungă la el) şi spuneţi-i: „Arată-mi care e la fel."

b) Arată cu degetul obiectul reprezentat în imagine. Puneţi două sau mai multe obiecte pe masă, în faţa elevului. Arătaţi-i o imagine (dar ţineţi-o în mână astfel încât elevul să nu ajungă la ea) şi spuneţi: „Arată-mi care e la fel."

Etapa 4:

Îşi exprimă opţiunile prin intermediul imaginilor. Începeţi această etapă după ce elevul stăpâneşte cel puţin cinci itemi din etapele 2 şi 3. Lăsaţi la îndemâna elevului imaginea unui item la care ţine foarte mult. Folosiţi un prompt fizic pentru a-l determina să ia poza itemului preferat şi să v-o înmâneze. Rostiţi imediat numele imaginii şi daţi-i în schimb itemul preferat. Indiferent ce poză alege, daţi-i itemul corespunzător. Trebuie să folosiţi, de asemenea, imagini care reprezintă activităţi din casă şi de afară. Mergeţi în zona în care se află itemul respectiv sau unde se desfăşoară activitatea respectivă şi faceţi acolo exerciţiile. Determinaţi-l imediat pe elev să facă activitatea reprezentată în imagine (de exemplu, să mănânce un aliment, să bea ceva, să meargă la baie, să se dea în leagăn etc.). La început, elevul trebuie să stea foarte aproape de locul unde se află itemul. Apoi, trebuie să înmâneze adultului imaginea şi să îndeplinească imediat activitatea.

După ce elevul începe să răspundă consecvent, puteţi creşte numărul de imagini prezentate. La început, folosiţi ca distractor un singur item care îi este indiferent elevului, pentru a vă asigura că face alegeri în cunoştinţă de cauză. Creşteţi treptat numărul imaginilor prezentate şi distanţa dintre elev şi imagini. Lăsaţi la îndemâna elevului imaginile, pentru a-şi putea exprima dorinţele pe tot parcursul zilei.

Comunicarea prin imagini (exemple de itemi care pot fi ilustrați)

Baie	Casetă video	Plimbare afară
Muzică	Suc	Calculator
Cereale	Chipsuri	
Plimbare cu mașina	Leagăn	

Etapa 5: **Urmează indicațiile reprezentate într-o imagine**. Fotografiați elevul în timp ce îndeplinește diverse acțiuni, de pildă cele din programul **Instrucțiuni (receptiv)**. Arătați-i imaginea și spuneți: „Fă așa!"

Trimiteri: Sistemul de comunicare prin schimb de imagini (*PECS*[12]), de Andrew Bondy și Lori Frost.

[12] *PECS* (*Picture Exchange Communication System*) este un sistem de comunicare destinat copiilor și adulților nonverbali. Aceștia învață să înmâneze persoanelor din jur cartonașe cu imagini ale obiectelor/activităților dorite, iar în etape mai avansate învață să formeze propoziții întregi și să pună întrebări. Folosit pentru prima oară în SUA, **PECS** este acum una dintre cele mai populare forme de comunicare alternativă (n.trad.).

Stimularea comunicării

Obiective:

1. Stimularea dorinței de comunicare a elevului.
2. Transformarea comunicării într-o activitate distractivă.
3. Evidențierea utilității comunicării.
4. Stimularea folosirii spontane a limbajului.
5. Punerea limbajului sub controlul unor stimuli adecvați din mediu.

Procedeu:

Programul este destinat copiilor care pot aproxima rezonabil cuvinte simple pentru a-şi exprima dorinţele. Articularea cuvintelor nu trebuie să fie exactă, dar ascultătorii trebuie să poată distinge cuvintele spuse de copil. În cazul copiilor a căror vorbire nu este dezvoltată până la acest nivel, consultați programele de **Alegeri şi Comunicare funcţională**.

Creați situații care să îi declanşeze elevului nevoia de a cere. Acest procedeu a fost descris de Wetherby & Prizant (1989)[13]. Unele dintre strategiile prezentate mai jos au fost descrise inițial de Margery Rappoport în Maurice et al. (1996)[14]. Dacă este nevoie de prompt, utilizați comportamente nonverbale (de exemplu, vă înclinați exagerat spre copil sau vă uitați insistent la el, ridicați din umeri în semn că nu înțelegeți). În ultimă instanță, puteți oferi un prompt verbal parțial, de pildă: „Vreau..." Evitați să puneți întrebări directe de tipul: „Ce vrei?" Nu întrebați elevul ce vrea. În timp, recurgeți la reacții din ce în ce mai fireşti, de exemplu faceți o pauză pentru a-i permite elevului să completeze cuvântul lipsă.

Prompturi:

Începeți cu promptul verbal total. Treceți treptat la promptul verbal parțial, apoi la promptul de limbaj al corpului.

Exemple

1. Mâncați un aliment care îi place elevului sau jucați-vă în fața lui cu jucăria preferată, dar fără să îi dați alimentul sau jucăria.

---

[13] B.M. Prizant, A.M. Wetherby, "The expression of communicative intent: Assessment guidelines", *Seminars in Speech and Language, 10*, pg.77-91 (1989) (n.trad.).

[14] Catherine Maurice et al., **Behavioral Intervention for Young Children with Autism: A Manual for Parents and Professionals** (1996) (n.trad.).

Plastilină	Figurine
Trenuleț	Biscuiți

Oferiți-i câteva secunde jucăria preferată sau dați-i o cantitate mică din alimentul favorit când îl cere, pentru a-l stimula să mai ceară.

2. Oferiți-i un aliment care nu îi place sau băgați-i mâna într-un castron cu budincă (pentru a obține un protest verbal).
3. Activați o jucărie cu cheie; lăsați-o să se oprească și dați-i-o copilului.
4. Deschideți un tub cu baloane de săpun, faceți baloane, pe urmă închideți bine tubul și dați-l elevului.
5. Spuneți-i că ați terminat lecțiile, dar nu-l lăsați să se ridice până când nu spune: „Vreau să plec!"
6. Inițiați un joc social cu elevul (de exemplu, gâdilați-l, aruncați-l în sus etc.) până când își exprimă plăcerea, apoi încetați brusc jocul și așteptați.
7. Pregătiți un joc, dar faceți uitată o piesă importantă (de pildă, zarul, piese din joc etc.) și spuneți: „Hai să ne jucăm!"
8. Umflați un balon și dezumflați-l încet. Dați-i elevului balonul dezumflat sau țineți balonul la îndemâna lui și așteptați.
9. Începeți să faceți împreună un puzzle. După ce elevul a pus câteva piese, dați-i o piesă care nu se potrivește.
10. Alegeți un obiect pe care și-l dorește elevul sau o jucărie muzicală, apoi puneți-l într-o cutie. Țineți cutia în mână și așteptați.
11. Pregătiți materialele pentru pictat (hârtie, acuarele, pensulă etc.), dar nu-i dați elevului paharul cu apă pentru pensule.
12. Spuneți-i elevului că poate să iasă afară la joacă, dar nu descuiați ușa.
13. Când gesticulează că vrea ceva de băut, dați-i cana goală.
14. Puneți masa, dar nu-i dați furculița.
15. Puneți-l în cadă, dar nu dați drumul la apă.
16. Uitați-vă împreună pe o carte, dar țineți-o invers.
17. Asamblați greșit o jucărie familiară (de exemplu, dacă asamblați o jucărie gen *Mr. Potato Head*[15], puneți mâna în locul pălăriei).

[15] Jucărie alcătuită dintr-un cartof de plastic pe care pot fi atașate diverse părți ale corpului sau accesorii vestimentare (pălărie, pantofi). În România, există seturi de joc care conțin diverse figurine umane desenate pe o placă magnetică și accesorii vestimentare care le pot fi atașate (n.trad.).

18. Cântați un cântec care-i place elevului, dar nu pronunțați un cuvânt. Continuați cântecul doar dacă elevul completează cuvântul lipsă.
19. Dacă elevul vrea în brațe, întindeți brațele, dar nu-l ridicați până când nu spune „Sus!" sau ceva asemănător.
20. Puneți-l în leagăn și împingeți-l de câteva ori. Opriți apoi leagănul și așteptați ca elevul să spună „Hai!", „Împinge!" sau ceva asemănător.

Imitaţia verbală

Obiective:

1. Punerea bazelor limbajului vorbit.
2. Stimularea vocalizării.
3. Modelarea articulării cuvintelor.
4. Reducerea ecolaliei (de exemplu, prin punerea vorbirii sub controlul unor stimuli adecvaţi).
5. Reducerea vorbirii monotone şi mecanice.

Procedeu:

De obicei, programul are rezultate mai bune dacă este lucrat într-o manieră mai puţin formală. În funcţie de etapa programului, poate să nu existe o indicaţie explicită dată elevului. De obicei, este mai bine să nu folosiţi instrucţiunea „Spune [sunet/cuvânt]", ci doar să exemplificaţi sunetul/cuvântul: Este foarte important să faceţi din acest program o activitate amuzantă, care să nu semene cu o lecţie. Unii copii răspund mai bine dacă stau pe scaun în timpul programului. Altora le place să exerseze imitaţia verbală sub forma exerciţiilor repetitive, dar cei mai mulţi preferă să facă programul sub formă de joacă.

Când exemplificaţi vorbirea, va trebui să încercaţi diverse variante de lucru, pentru a vedea dacă materialele vizuale sunt de ajutor sau nu. Prezentarea materialului vizual (de pildă, cartonaşe cu imagini) dă sens vorbirii, dar atenţia unor copii poate fi distrasă de adăugarea acestei a doua modalităţi de prezentare. În cazul copiior care nu se folosesc de prezentarea simultană a materialului vizual şi a cuvântului rostit, puteţi exersa separat abilitatea de învăţare a sensului cuvintelor şi abilitatea fizică de pronunţie a lor. Combinaţi mai târziu ambele abilităţi.

Terapeutul trebuie să fie excepţional de recompensator şi, dacă e nevoie de feedback corector, acesta trebuie dat într-o manieră foarte

înţelegătoare. Abordaţi totul în mod jucăuş (de exemplu, gâdilaţi elevul şi spuneţi lucruri de genul: „Haide, zi şi tu!"). Fiţi pregătiţi să oferiţi recompense necontingente, pentru a transforma acest program într-o experienţă extrem de pozitivă. Folosiţi un nivel mai scăzut de recompensare pentru atenţia bună şi pentru faptul că stă frumos pe scaun. Păstraţi cele mai puternice recompense pentru producţia vocală.

Pentru a facilita limbajul:

1. Alegeţi sunete şi cuvinte pe care elevul le rosteşte mai frecvent.
2. Alegeţi sunete care respectă cronologia firească a dezvoltării vorbirii (de exemplu, „m" înainte de „z").
3. Alegeţi sunete care sunt motivante şi funcţionale (de exemplu, sunetele scoase de animale: „muu", „bee", „sss").
4. Alegeţi cuvinte care să fie motivante şi funcţionale pentru elev (de exemplu, „biscuite", „suc", „apă", „dă-mi", „nu", „tot", „gata", „sus", „hai" etc.).
5. În timpul lecţiei, arătaţi-i elevului imaginea sau obiectul corespunzător cuvântului (cu excepţia cazului când acest lucru îi distrage atenţia).
6. Puteţi folosi cuvinte pentru a accentua un anumit sunet (de pildă, „S-us").
7. Lucraţi în contexte plăcute (de pildă, la McDonald's, la bazinul de înot, la cutia cu nisip, în leagăn etc.).
8. Imitaţi sunetul produs de elev.
9. Semnele sau gesturile se pot dovedi indicii vizuale utile în asociere cu vocalizarea.

Prompturi: Folosiţi ghidajul fizic sau demonstraţia. Diminuaţi treptat prompturile, până când elevul ajunge să lucreze independent.

Criterii de începere a programului: Elevul emite sunete spontane, are contact vizual adecvat şi ştie să imite cel puţin trei itemi nonverbali.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la opt din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Stimularea vocalizării.** Lăudați elevul ori de câte ori ceea ce pronunță seamănă cu vorbirea. Lucrați la acest aspect în momentele când elevul este într-o dispoziție bună și când este angajat în activități care îi plac (de exemplu, în leagăn, când sare, la înot, când e gâdilat, când mănâncă etc.). O bună modalitate de a stimula vocalizarea este să repetați orice sunet produs de elev. De asemenea, cântați, puneți muzică și jucați-vă cu obiecte care se mișcă sau care fac zgomot atunci când elevul le manevrează cu gura (fluier, trompetă, baloane de săpun etc.).

Folosiți cântece sau poezii cu gesturi pentru a stimula vocalizarea. Începeți un vers și încercați să-l determinați pe elev să completeze restul cuvinelor. Exemple de cântece/poezii: „Un pitic atât de mic", „Dacă vesel se trăiește", „A fost odată un castel" etc.

Etapa 2: **Imitație oral-motorie.** Începeți această etapă după ce elevul a parcurs etapele 2 și 4 din **Imitația nonverbală**. Pentru început, nu alegeți mai mult de trei itemi și adăugați un item nou doar după ce elevul îi stăpânește pe cei precedenți. Terapeutul demonstrează acțiunea și spune: „Fă așa!"

Imitație oral-motorie

Își atinge limba	Își atinge dinții
Face bezele	Cântă într-un tub
Își răsucește capul	Își ține buzele
Clipește din ochi	Se încruntă
Deschide gura	Stă cu gura bosumflată
Își linge buzele	Dă din cap în semn că „da"
Zâmbește	Își mușcă buzele
Dă din cap în semn că „nu"	Suflă
Își umflă obrajii	Își duce limba în colțul gurii
Își împinge obrazul cu limba	Își mișcă urechile
Își strâmbă nasul	Imită tropăitul calului
Face din buze ca o motocicletă	Inspiră pe nas
Face ca indienii	Își răsfrânge buzele
Își suge obrajii	Tușește
Cască	

Etapa 3: **Manevrarea cu sunet a obiectelor.** Terapeutul spune: „Fă așa!" și demonstrează mișcarea unui obiect, scoțând în același timp sunetul asociat.

Împinge mașina	„Vruum!"
Mișcă un șarpe	„Sssssss!"

Se joacă cu pisica	„Miau!"
Cade o jucărie	„Iii-aaa-buf!"
Împinge trenul	„Uuu-ciu-ciu-ciu!"
Învârte o albinuță	„Bzzzz!"
Ridică receptorul	„Alo!"
Face să țopăie un iepuraș	„Țup, țup!"
Gâdilă	„Gâdi, gâdi!"
Se lovește din greșeală	„Auuu!"
Claxonează cu mașinuța	„Ti-tiii!"

Etapa 4: **Discriminarea temporală.** Începeți această etapă atunci când ceea ce rostește elevul se aseamănă tot mai mult cu vorbirea. Creați situații amuzante - dar fără să renunțați de tot la structura lecției - și încercați să-i mențineți atenția. Cereți-i să rostească sunete pe care le-ați mai auzit la el. Spuneți-i: „Vorbește!" Promptați prin exemplificarea unui sunet pe care ați auzit că-l spune singur. Așteptați maxim cinci secunde să vă răspundă. Dacă elevul emite *orice fel* de sunet în acest interval, recompensați-l imediat. În etapa de față, nu contează dacă sunetul respectiv este sau nu cel pe care l-ați cerut, ci doar dacă apare la câteva secunde după cerința de a vorbi.

Etapa 5: **Imită sunete și cuvinte.** Începeți această etapă după ce elevul reușește să realizeze discriminarea temporală (vezi etapa a 4-a) 80% din timp. Începeți cu cinci sunete sau cuvinte ușoare și adăugați câte unul în plus pe măsură ce elevul îl învață pe cel precedent. Dacă este ecolalic sau spune cuvinte în mod spontan, puteți să-i cereți și cuvintele pe care ați auzit că le spune deja. De asemenea, alegeți sunete care fac parte din cuvinte funcționale pentru el. Acestea pot include alimente sau jucării preferate, obiecte cu care este familiar (de exemplu, „pantof"). Cereți-i elevului: „Spune [sunet/cuvânt]." Accentuați sunetul sau partea de cuvânt pe care o poate spune mai ușor. Unora dintre copii le este mai ușor dacă văd itemul în timp ce aud cuvântul, dar alți copii pot fi distrași de acest lucru. Sunetele de mai jos sunt enumerate în ordinea cronologică în care apar la copiii tipici:

Vocale ușoare
a, o, u, i

Consoane ușoare
m, b, p, d

Sunete mai dificile
t, n
ă, î, e
g, f, v, h
ghi/ghe, chi/che, ț, s, z
r, l, ș, j, gi/ge, ci/ce

Etapa 6: **Combinații de sunete.** Începeți această etapă după ce elevul stăpânește cel puțin cinci sunete din etapa a 5-a. Folosiți silabe formate din consoane și vocale pe care elevul deja le-a învățat. Cereți-i elevului să spună prima parte a silabei, așteptați să răspundă, apoi cereți-i a doua parte a silabei. Reduceți treptat intervalul de timp după care îi cereți a doua parte a silabei, până când ajungeți să rostiți toată silaba, iar elevul să răspundă corect.

Combinații de sunete (exemple)
M+ a, o, u, i, e
B+ a, o, u, i, e
D+a, o, u, i, e
P+a, o, u, i, e

Etapa 7: **Sunete fără indicii vizuale.** Începeți această etapă după ce elevul stăpânește cel puțin 10 sunete din etapa a 5-a. Cereți-i să spună sunetul/cuvântul, dar acoperiți-vă gura, astfel încât să nu vadă cum articulați.

Etapa 8: **Imită modulația vocii.** Cereți-i elevului să spună un cuvânt sau un sunet. Recompensați doar răspunsurile care au aceeași modulație cu sunetul pe care l-ați rostit.

Modulație
Tare/încet
Înălțimea sunetului
Intonație

Etapa 9: **Înlănțuiri.** Cereți-i elevului să combine silabe simple în cuvinte de două silabe.

Silabe identice: ma-ma, ta-ta, be-be, pa-pa etc.
Discriminări între o silabă și două silabe: ma *vs.* mama, cu *vs.* cucu etc.
Silabe diferite: ma-mi, a-pa, ca-na etc.

Etapa 10: **Imitarea/articularea cuvintelor.** Cereți-i elevului să imite diverse cuvinte și folosiți tehnica de modelare pentru a obține o mai bună articulare. Luați-vă ca obiective cuvinte adecvate vârstei, pe care elevul le pronunță uneori corect, dar pe care încă nu le stăpânește. Acordați o atenție specială greșelilor de articulare care reduc inteligibilitatea vorbirii. Lăudați copilul cât de mult puteți și oferiți-i cele mai îndrăgite recompense de fiecare dată când aproximează mai bine sunetele la care lucrați. Cereți-i din când în când și sunete pe care le pronunță mai bine, pentru a-i menține încrederea în sine.

Aveţi grijă să nu exageraţi cu corectarea vorbirii. Puteţi accepta între 75 şi 90 la sută dintre aproximările pe care le pronunţă elevul. Pentru sunetele de calitate intermediară, lăudaţi-l şi exemplificaţi o aproximare mai bună, dar nu-i cereţi să repete. Corectaţi doar cele 10-25 la sută de aproximări slabe. Un exemplu de feedback corector: „Spune aşa: A-PĂ."

Pentru a face mai interesantă exersarea imitaţiei verbale, puteţi să o includeţi în cadrul altei activităţi. De exemplu, copiilor cărora le plac jocurile de puzzle sau de lego puteţi să le cereţi să spună un cuvânt înainte de a primi piesa de puzzle sau de lego de care au nevoie la joc. Încercaţi acest lucru şi cu imagini: după ce spune un cuvânt, copilul poate să ţină în mână şi să privească imaginea de pe cartonaş. Puteţi exersa imitaţia verbală şi în timp ce vă uitaţi amândoi pe o carte, vă jucaţi cu mingea, săriţi pe saltea, înotaţi, vă daţi pe tobogan etc.

Etapa 11: **Imitarea sintagmelor verbale.** Cereţi-i elevului să imite grupuri de două până la cinci cuvinte, articulând foarte precis. În mod obişnuit, calitatea articulării scade pe măsură ce creşte lungimea sintagmelor emise. Exersaţi sintagme care sunt doar uşor mai lungi decât cele pe care elevul le poate imita fără probleme. Dacă îi este uşor să imite sintagme de trei cuvinte, împărţiţi propoziţiile mai lungi în grupuri de două sau trei cuvinte. Încercaţi să grupaţi cuvintele în sintagme naturale, astfel încât vorbirea elevului să sune firesc.

DIFICULTĂŢI DE ARTICULARE

Mulţi copii autişti mici cu care lucraţi abia învaţă să vorbească, de aceea este foarte important să ţineţi întotdeauna cont de nivelul de dezvoltare al copilului. Când interacţionăm cu un copil neurotipic de 1 an, ştim instinctiv că nu trebuie să îi corectăm toate greşelile de articulare, ci suntem mai degrabă entuziasmaţi de orice încercare pe care o face de a comunica verbal. La fel trebuie să ne comportăm şi cu un copil autist de trei sau patru ani, dar a cărui vorbire este la nivelul unui copil de 1 an: trebuie doar să repetăm în mod corect cuvintele pe care el încearcă să le spună. Vorbirea se învaţă, dar ea este în acelaşi timp un proces care ţine de dezvoltarea copilului şi căruia trebuie să i se acorde timp. Dacă nu apare nici un fel de progres, puteţi încerca următoarele strategii:

1. Faceţi tot posibilul ca imitaţia verbală să fie una dintre cele mai plăcute experienţe pentru copil.

2. Dacă vă decideți să folosiți totuși feedbackul corector, faceți acest lucru într-un mod cât se poate de încurajator.
3. Dacă elevul nu articulează bine sunetele, acceptați și recompensați la început sunetele așa cum le poate pronunța.
4. Când elevul învață să vorbească, modelați articularea (adică cereți încetul cu încetul aproximări mai bune).
5. Acceptați la început pronunția incorectă, dar exemplificați articularea corectă (de exemplu, „Bine, pâi-ne").
6. În cele din urmă, nu mai acceptați răspunsurile articulate incorect, dar faceți acest lucru într-o manieră cât mai jucăușă (de exemplu, dacă elevul vrea supă, dar pronunță incorect cuvântul, îi puteți spune: „Aha, vrei spanac!").
7. Folosiți un program receptiv de discriminare, în care elevul învață să identifice cine articulează corect și cine articulează greșit. Persoana care articulează greșit trebuie să imite problemele de articulare ale elevului.
8. Identificați sunetele pe care elevul le pronunță greu și concentrați-vă pe ele în programele de imitație verbală.

Trimiteri: **Denumiri (expresiv)**
Conversație
Stimularea comunicării

Denumiri (expresiv)

Obiective:

1. Punerea bazelor dezvoltării limbajului.
2. Dobândirea unui mijloc de comunicare a dorinţelor.
3. Dobândirea unui mijloc de interacţiune.
4. O mai bună înţelegere a lumii în care trăieşte, ceea ce îl ajută pe elev să fie mai prezent.

Procedeu:

Terapeutul îi arată elevului un item şi îl întreabă: „Ce este?" La început, răspunsul va fi promptat, fie ajutând elevul să arate cu degetul obiectul ca în **Denumiri (receptiv)**, fie oferind un prompt verbal. Promptul va fi diminuat cât mai repede posibil.

Este extrem de important să alegeţi cuvinte pe care copilul să fie motivat să le înveţe (de exemplu, *mănânc, deschide, ajută-mă, nu, apă* **etc.). De asemenea, este important să folosiţi cât mai rapid instrucţiuni variate (**„*Spune-mi ce vezi.*", „*Ce se întâmplă aici?*" **etc.).**

Prompturi:

Folosiţi programul **Denumiri (receptiv)** sau prompturi verbale. Diminuaţi promptul reducându-l la o şoaptă sau rostind doar primul sunet al cuvântului.

Criterii de începere a programului:

Elevul stăpâneşte itemii din programul de **Potriviri**, etapa 1 sau 2, şi a început programul **Denumiri (receptiv)**. Dacă acest ultim program nu este încă încheiat, încercaţi să folosiţi prompturi verbale pentru programul **Denumiri (expresiv)**. Nu este întotdeauna necesar să aşteptaţi încheierea programului receptiv de **Denumiri** pentru a trece la programul expresiv.

Criterii de succes:

Elevul răspunde corect la opt din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Cereri.** Folosiți obiecte sau imagini care reprezintă itemi sau activități plăcute pentru elev (de exemplu, mâncare, suc, jucării, televizor, radio, leagăn etc.). Elevul va avea acces la itemul dorit numai după ce îl cere. Puteți include printre preferințe și obiectele autostimulatoare. Valoarea acestor obiecte va scădea atunci când elevul va alege alți itemi decât cei autostimulatori (de exemplu, un biscuite).

Etapa 2: **Părțile corpului.**

Vârste de dezvoltare **(ani-luni)**

a. Gură, ochi, nas, picioare (B: 2-0)
b. Păr, limbă, cap, ureche, mână, brațe, degete, burtă, spate, dinți, degete de la picioare (B: 2-6)
c. Bărbie, degetul mare, genunchi, gât, unghii (B: 3-6)
d. Călcâi, gleznă, maxilar, piept (B: 4-6)
e. Încheietura mâinii, umăr, șold, cot (B: 5-6)
f. Talie (B: 6-6)

Etapa 3: **Obiecte:** jucării, animale, haine, mâncare, obiecte casnice, mobilă. Această etapă poate fi începută în același timp cu etapa a 2-a. Unii copii învață mai ușor această etapă decât părțile corpului.

Etapa 4: **Imagini cu obiecte.** Terapeutul îi arată elevului imaginea unui obiect și îl întreabă: „Ce este?"

Etapa 5: **Imagini cu acțiuni.** Terapeutul îi arată elevului o imagine care reprezintă o acțiune și îl întreabă: „Ce face?"

Etapa 6: **Acțiuni prezentate în timp real.** Terapeutul face o acțiune și întreabă: „Ce fac?"

Etapa 7: **Imagini cu persoane.** Terapeutul îi arată elevului imaginea unei persoane și îl întreabă: „Cine este?"

Etapa 8: **Persoane (3D).** Terapeutul arată spre sine, spre elev sau spre altă persoană și întreabă: „Cine este?"

Etapa 9: **Mărime** (mare/mic) (B: 2-6).

Etapa 10: **Culori** („Ce culoare este?").

Vârste de dezvoltare **(ani-luni)**

a. Roșu, albastru (B: 3-6)
b. Verde, galben, portocaliu, mov (B: 4-0)
c. Maro, negru, roz, gri (B: 4-6)
d. Alb (B: 5-6)

Etapa 11: **Forme geometrice** („Ce formă are?").

Vârste de dezvoltare **(ani-luni)**

a. Cerc, pătrat (B: 4-0)
b. Triunghi, dreptunghi (B: 5-0)
c. Romb (B: 6-6)

Etapa 12: **Imagini reprezentând locuri/încăperi din casă.** Terapeutul îi arată elevului imagini reprezentând locuri/încăperi din casă şi întreabă: „Ce loc/cameră este?"

Etapa 13: **Locuri din cartier** (locuri reale).

Etapa 14: **Emoţii.**

Etapa 15: **Noţiuni cantitative.**

Vârste de dezvoltare **(ani-luni)**

a. Unul/multe (B: 2-6)
b. Gol/plin; greu/uşor (B: 3-6)
c. Înalt/scund; gras/slab; mai mult/mai puţin; lung/scurt (B: 4-0)
d. Repede/încet; puţine/multe; subţire/gros (B: 4-6)
e. Lat/îngust (B: 5-6)

Următoarele programe: **Atribute, Categorii, Funcţii, Meserii, Prepoziţii.**

Trimiteri: **Imitaţia verbală** este o condiţie preliminară a acestui program. **Denumiri (expresiv)** se continuă cu **Dezvoltarea limbajului I** şi **Bazele conversaţiei**.

Bazele conversației

Obiective:

1. Dezvoltarea limbajului expresiv.
2. Dobândirea unui mijloc de interacțiune socială.
3. Apropierea tot mai mare de normele adecvării sociale.
4. Înțelegerea faptului că limbajul are puterea să-i influențeze pe cei din jur și să-l ajute pe elev să-și pună în practică dorințele.

Procedeu:

Scopul acestui program este ca elevul să învețe să folosească scurte propoziții necesare conversațiilor zilnice. La început, va învăța să dea răspunsuri mecanice în situații aranjate de terapeuți. Prompturile vor fi diminuate treptat, deoarece va trebui să folosească limbajul și în situații care se ivesc în mod natural.

Este extrem de important să înțelegeți că la început îl învățați pe elev răspunsuri mecanice. Cu toate acestea, nici un copil nu învață să converseze doar pentru că are la îndemână mii de răspunsuri mecanice. Esențiale în acest caz sunt abilitățile observaționale, interacțiunea socială și accentul pus pe socializare!

Etapa 1:

Salutul. Când cineva îi spune: „Bună!", elevul trebuie să răspundă: „Bună!" Mai târziu, trebuie să adauge și numele persoanei pe care o salută.

Etapa 2:

Cereri (elevul direcționează comportamentul altei persoane).
a. „Vino, [nume]!" (când are nevoie de ajutorul altei persoane)
b. „Dă-te, te rog!"
c. „Dă-mi [obiect]!"
d. „Lasă-mă!"
e. „Prinde-mă!" (la jocul de leapșa)
f. „Pleacă!"
g. „Taci!" (când cineva face gălăgie)

Etapa 3:

Începuturi de propoziții.
a. „Vreau..."
b. „Este..."
c. „Văd un/o..."
d. „Am un/o..."

Etapa 4: **Comentarii.** Acestea sunt exemple de propoziţii pe care elevul trebuie să le folosească în diverse situaţii, pentru a-şi exprima interesul sau pentru a capta interesul altei persoane. Scopul final este ca elevul să ajungă să facă astfel de comentarii fără să fie promptat.

a. "Ia, [nume]!" (când dă un obiect unei persoane).
b. „Ia uite!" şi arată spre ceva interesant.
c. „Uite, [nume]!" sau „Uite ce fac!"
d. „Gata, merge!" (după ce pune în mişcare o jucărie).
e. „Eu am făcut!"
f. „Îmi place."
g. „Te doare?" (când se loveşte un copil).
h. „Fac un castel mare de nisip!" (descrie printr-un verb acţiunea pe care o face în momentul respectiv).

Etapa 5: **Răspunsuri.**
a. „Acolo!" şi arată cu mâna (când este întrebat unde se află ceva)
b. „Ce e?" (când este strigat de cineva aflat la distanţă)
c. „Bine." (când este rugat să facă ceva)
d. „Da?", „Ce frumos!" (când cineva îi povesteşte ceva)
e. „Sunt gata."
f. „Aici sunt." (la întrebarea „Unde eşti?")
g. „Pe ăsta." (când este întrebat „Pe care îl vrei?")
h. „Intră!" (când deschide uşa cuiva)

Asertivitatea

Obiective:

1. Elevul va reuşi să-şi identifice şi să-şi pună în practică dorinţele.
2. Dobândirea gândirii critice. Elevul nu va mai accepta automat ceea ce spune altul.
3. Stimularea capacităţii de a funcţiona independent şi de a nu se mai baza pe adulţi (sau pe alţii) pentru a fi îndrumat permanent.
4. Evitarea victimizării.
5. O mai bună înţelegere a lumii în care trăieşte.
6. Dezvoltarea limbajului spontan.
7. Stimularea implicării.
8. Înţelegerea faptului că e normal să greşeşti şi că poţi fi, la rândul tău, profesor.
9. Facilitarea integrării cu succes în clasă.

Procedeu: Elevului îi sunt prezentate evenimente incorecte şi este ajutat să verbalizeze eroarea.

Prompturi: Folosiţi promptul fizic, demonstraţia, promptul verbal, gesturile, inflexiunea vocii sau expresia feţei. Diminuaţi treptat prompturile, până când elevul ajunge să lucreze independent.

Criterii de începere a programului: **Alegerile** (etapa 1 a programului) ar trebui să fie printre primele programe predate.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la opt din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Alegeri.** Programul se poate lucra în cadrul sesiunilor de terapie sau în afara lor. În terapie, elevul poate să aleagă unde să stea, în ce cameră să lucreze, cu ce jucării să se joace etc. În afara terapiei, poate alege cu ce haine să se îmbrace, ce cărţi să citească, ce mâncare să mănânce, ce muzică să asculte, ce film să vadă etc.

Etapa 2: **Se joacă de-a terapeutul/profesorul.**

Etapa 3: **Își manifestă nemulțumirea.** Enervați elevul și învățați-l să-și exprime nemulțumirea (să spună, de exemplu: „Lasă-mă în pace!", „Încetează!", „Nu!", „E al meu!" etc.).

Etapa 4: **Își păstrează obiectul/locul cuvenit.** Creați situații în care elevul să fie nevoit să reacționeze pentru a se impune. Luați-i brusc ceva sau intrați în fața lui în timp ce-și așteaptă rândul. Învățați-l să reacționeze într-un mod asertiv (de exemplu, să nu dea drumul obiectului respectiv, să-și păstreze locul la coadă etc.).

Etapa 5: **Își susține părerile.** Faceți o afirmație incorectă despre ceva cunoscut de elev. De exemplu, denumiți greșit un obiect, o acțiune, un atribut etc. El trebuie să respingă informația incorectă și să o verbalizeze pe cea corectă.

Etapa 6: **Faceți greșeli și determinați-l să identifice și/sau să corecteze greșeala.** Exemplu: aruncați o jucărie la gunoi.

Etapa 7: **Spuneți-i elevului să facă ceva nepotrivit sau imposibil și învățați-l să obiecteze** (exemplu: puneți-i în față o farfurie cu un cub pe ea și cereți-i să mănânce spaghetele.) La început, terapeutul trebuie să transmită ideea de inadecvare prin vocea sa, apoi să diminueze promptul. Începeți cu situații evidente, apoi treceți spre unele mai puțin evidente.

Etapa 8: **Manifestă o atitudine competitivă adecvată și înțelege noțiunea de câștigător.** Încearcă să alerge cât poate de repede într-o întrecere; încearcă să nu fie găsit când se joacă de-a v-ați ascunselea; caută să ia piesele celuilat jucător într-un joc.

Trimiteri: **Stimularea comunicării**

Da/nu

Obiective:

1. Dobândirea unui mijloc de comunicare a preferințelor.
2. Învățarea abilității de a alege.
3. Dezvoltarea asertivității.
4. Îmbunătățirea înțelegerii și folosirea noțiunilor de bază.
5. Dobândirea unui mijloc de a răspunde la întrebări simple.

Procedeu: Terapeutul prezintă un item și pune o întebare.

Prompturi: Folosiți prompturile verbale, demonstrația, gesturile, inflexiunea vocii și/sau expresia feței pentru a-l face pe elev să indice „da" sau „nu". Diminuați treptat promptul, până când elevul poate răspunde corect fără prompt.

Criterii de începere a programului: Elevul este capabil să fie atent la stimuli relevanți. Elevul trebuie să aibă preferințe identificabile și un mijloc de a comunica „da" și „nu" (exemple: prin cuvânt, dând din cap, prin limbajul semnelor sau arătând cu degetul).

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la opt din zece exerciții, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte și atunci când elevul lucrează cu cel puțin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Dorințe.** Identificați un grup restrâns de itemi pe care sunteți siguri că elevul îi dorește și un alt grup de itemi pe care sunteți siguri că îi refuză. Arătați-i elevului un item pe care îl dorește și întrebați-l: „Îl vrei?" Promptați imediat elevul să răspundă „da" și dați-i itemul. După mai multe exerciții la care răspunde bine, introduceți și răspunsul „nu". Arătați-i elevului un item pe care nu-l vrea și întrebați-l: „Îl vrei?" Promptați-l imediat să răspundă „nu". De îndată ce răspunde, îndepărtați itemul din fața lui. După mai multe exerciții la care răspunde bine, reveniți la itemul „da". Scopul este ca elevul să fie capabil să răspundă fără probleme la întrebări cu „da" sau „nu" puse în ordine aleatorie.

Etapa 2: **Întrebarea „da sau nu?" este folosită ca prompt pentru modul de a răspunde la o întrebare.** Exemplu: „Vrei suc? Da sau nu?"

Etapa 3: **Identitatea obiectelor.** Exemplu: „Este un camion?"

Etapa 4: **Identitatea persoanelor.** Exemplu: „Este mama?"

Etapa 5: **Acțiuni.** Exemplu: „Tati mănâncă?"

Etapa 6: **Atribute.** Exemplu: „Este roşu?"

Etapa 7: **Noțiuni.** Exemplu: „Este colț?"

Etapa 8: **Răspunde cu „da" sau „nu" la întrebări false/adevărate despre lucruri pe care nu le vede.** Exemplu: „Păsările au aripi?"

Etapa 9: **Răspunde cu „da" sau „nu" la întrebări parțial corecte.** Exemplu: arătați-i un cerc verde şi întrebați-l dacă este un pătrat verde.

Negaţia

Obiective:

1. Elevul va învăţa să îndeplinească un nou tip de instrucţiune.
2. Îmbunătăţirea atenţiei faţă de informaţia auditivă.
3. Dezvoltarea abilităţilor de discriminare.

Etapa 1: **Nu.** Arătaţi-i elevului un item care nu-i place. Întrebaţi-l: „Îl vrei?"

Etapa 2: **Nu face aşa.** Demonstraţi o acţiune şi spuneţi-i: „Nu face aşa!" Recompensaţi faptul că elevul nu imită acţiunea.

Etapa 3: **„Nu" + verb.** Învăţaţi elevul să nu facă o acţiune atunci când folosiţi cuvântul „nu" (de exemplu, „Nu sta în picioare!"). Oferiţi recompensa imediat după instrucţiunea verbală, înainte ca elevul să înceapă să facă acţiunea respectivă. Dacă e nevoie, folosiţi promptul mână peste mână pentru a împiedica acţiunea. Treptat, măriţi la câteva secunde intervalul dintre instrucţiunea verbală şi recompensă şi diminuaţi promptul.

Etapa 4: **Spune *vs.* Nu spune.**

SD1: „Spune *avion*!"
R1: Elevul repetă cuvântul.

SD2: „Nu spune *avion*."
R2: Elevul nu spune nimic.

SD3: Rotire aleatorie între SD1 şi SD2.

După ce elevul înţelege ce i se cere, schimbaţi SD-ul cu „Repetă!" *vs.* „Nu repeta!" În felul acesta, puteţi folosi propoziţia „Nu repeta!" pentru a-i controla repetiţiile inadecvate de limbaj.

Etapa 5: **Nu___.** Puneţi în faţa elevului doi itemi, să zicem A şi B. Spuneţi: „Arată nu A". Elevul ar trebui să pună mâna pe celălalt item. După ce prinde ideea, folosiţi un limbaj care sună mai firesc, de exemplu: „Arată-mi care nu este câine." sau „Care nu are pene?"

a. Nu [item]: „Arată nu minge."
b. Nu [atribut]: „Găseşte nu roşu."
c. Nu [acţiune]: „Care nu doarme?"
d. Nu [categorie]: „Arată care nu este animal."

Coordonarea atenției

Obiective:

1. Elevul va deveni mai conștient de lumea din jur și de activitățile celorlalți.
2. Va învăța să atragă atenția altei persoane.
3. Va crește dorința sa de a direcționa și de a obține atenția altora.

Prompturi: Folosiți promptul fizic, demonstrația, promptul verbal, promptul de poziție sau indicarea cu degetul. Diminuați treptat promptul, până când elevul lucrează independent.

Criterii de începere a programului: Etapa 1 poate începe imediat după ce elevul a încheiat programul de **Imitație nonverbală**.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciții, fără prompt și având de ales între două opțiuni; răspunde corect la opt din zece exerciții, având de ales între trei sau mai multe opțiuni. Răspunsurile trebuie să fie corecte și atunci când elevul lucrează cu cel puțin încă un terapeut diferit.

Procedeu: Învățați elevul să observe dacă altă persoană este atentă la el și, dacă nu, cum să o facă atentă.

Etapa 1: **Întrebați elevul: „Unde este [obiect]?"** Elevul răspunde: „Acolo." și arată cu mâna în direcția itemului.

Etapa 2: **Spuneți-i elevului să dea un obiect unei anumite persoane.** Persoana respectivă nu trebuie să fie atentă la el și nu trebuie să accepte obiectul până când elevul nu spune: „Ia, [nume]!" Faceți la fel când aruncă mingea. Elevul trebuie să spună: „Prinde, [nume]!" înainte ca cealaltă persoană să încerce să prindă mingea.

Etapa 3: **Atrage atenţia altei persoane.** Cereţi-i elevului să spună ceva altei persoane sau să-i pună o întrebare. Iniţial, persoana respectivă nu trebuie să reacţioneze la încercările elevului de a comunica. Elevul trebuie să fie promptat să repete numele persoanei şi să o tragă de mână.

Etapa 4: **Arată altora ce a lucrat.** Asiguraţi-vă că există alte persoane în preajmă care pot vedea ce a lucrat elevul.

Etapa 5: **Îşi dă seama în ce direcţie arată cu mâna altă persoană.**

a. Terapeutul arată cu mâna spre ceva şi spune: „[Numele elevului], du-te acolo."
b. Terapeutul îl întreabă pe asistent: „Unde este biscuitele?" Asistentul arată cu mâna şi spune: „Acolo." Terapeutul îi spune elevului să aducă biscuitele.
c. Asistentul arată cu mâna spre ceva. Terapeutul îl întreabă pe elev: „Spre ce arată [numele asistentului]?"

Etapa 6: **Identifică locul spre care se uită o persoană.** Asistentul se uită spre ceva. Întrebaţi elevul: „La ce se uită [numele asistentului]?"

Etapa 7: **Identifică direcţia de mişcare.** Aşezaţi mai multe animale de jucărie în şir, cu faţa într-o anumită direcţie. Întrebaţi elevul încotro se duc. Elevul ar trebui să indice direcţia corectă.

Etapa 8: **Îşi dă seama dacă o persoană îl aude.** Cereţi-i elevului să-i spună ceva asistentului care se află fie în apropiere, fie în altă parte a casei. Întrebaţi-l pe elev dacă asistentul l-a auzit. Elevul îşi poate da seama de acest lucru gândindu-se cât de departe se află asistentul de el şi dacă i-a răspuns sau nu.

Etapa 9: **Îşi dă seama dacă o persoană îl vede.** Puneţi-i elevului o întrebare despre un lucru pe care îl vede. E bine să aveţi un asistent în preajmă sau în altă parte a casei. Întrebaţi elevul dacă asistentul poate să vadă acel lucru. Elevul îşi poate da seama de acest lucru judecând după distanţa la care se află asistentul şi după direcţia în care se uită acesta.

Etapa 10: **Îşi dă seama dacă o persoană cunoaşte anumite informaţii.** Realizaţi o acţiune într-un moment în care asistentul se află fie în apropiere, fie în altă parte a casei. Întrebaţi elevul dacă asistentul ştie ce s-a întâmplat. Elevul îşi poate da seama de acest lucru gândindu-se dacă asistentul a văzut activitatea respectivă sau a auzit ce s-a vorbit.

Etapa 11: **Faceţi lucruri neobişnuite pentru a-l determina pe elev să comenteze.** O parte din aceste procedee au fost descrise de Margery Rappoport în Maurice et al. (1996)[16].

a. Purtaţi o perucă.
b. Puneţi-vă ochelarii invers.
c. Coloraţi „din greşeală" pe masă. Daţi exemplu de reacţie: „Aaah!"
d. Scăpaţi materialele de pe masă. Daţi exemplu de reacţie: „Au căzut!"
e. Încercaţi să-i puneţi pantoful pe mână.
f. Puneţi ciocanul în sertarul de tacâmuri.
g. Puneţi o legătură de ceapă verde în coşul de rufe.
h. Rearanjaţi mobila sau îndepărtaţi ceva foarte evident din mediul înconjurător.
i. Îndepliniţi împreună cu elevul o activitate de rutină, apoi brusc faceţi ceva neaşteptat.

Trimiteri: **Bazele conversaţiei**
Stimularea comunicării
Dezvoltarea limbajului I
Descrieri
Asertivitatea

[16] Vezi nota 13 (n.trad.).

Emoții

Obiective:

1. Identificarea stărilor emoționale.
2. Dezvoltarea empatiei.
3. Facilitarea interacțiunilor sociale.
4. Învățarea unor potențiale modalități de a influența stările emoționale.
5. O mai bună înțelegere a relației dintre cauză și efect.

Procedeu: Prezentați-i elevului diferite emoții fie prin intermediul jocurilor de rol, fie prin intermediul imaginilor, pentru a-l învăța să identifice sentimentele, posibilele lor cauze, precum și posibile căi de schimbare a lor.

Adunați imagini foarte variate, care reprezintă în mod lipsit de echivoc emoții de bază.

Emoții (etapa de început)
Bucuros
Supărat/trist
Înfuriat

Emoții (etapa intermediară)
Speriat
Mirat
Obosit
*Flămând/Însetat
Bolnav

Emoții (etapa avansată)
Nemulțumit
Nervos
Bucuros
Nedumerit
Plictisit
Îngrijorat
Invidios
Mândru
Stânjenit

*Atenție: aceste sentimente sunt determinate mai degrabă contextual sau comportamental decât prin expresia feței.

Aveți grijă să predați emoții adecvate vârstei (de exemplu, un copil de patru ani nu înțelege ce înseamnă „plictisit").

Etapa 1: **Potrivește imagini la emoții (itemi nonidentici).** Așezați pe masă imagini cu aceeași persoană exprimând două sau trei emoții. Arătați-i elevului o imagine cu o persoană diferită, dar care exprimă aceeași emoție ca una din cele de pe masă, și spuneți: „Potrivește."

Etapa 2: **Denumirea receptivă a emoţiilor din imagini.** Alegeţi o emoţie cu care să începeţi programul şi folosiţi-le pe celelalte ca elemente distractoare. Aşezaţi pe masă o imagine reprezentând prima emoţie şi o imagine reprezentând emoţia distractoare. Spuneţi-i elevului: „Arată [emoţie]." şi promptaţi după caz. După ce elevul învaţă prima emoţie, predaţi a doua emoţie. Treceţi apoi la exerciţii aleatorii cu cele două emoţii. Adăugaţi o nouă emoţie după ce elevul le stăpâneşte pe cele predate.

Etapa 3: **Denumirea expresivă a emoţiilor din imagini.** Arătaţi-i elevului o imagine şi întrebaţi-l: „Cum se simte?"

Etapa 4: **Exemplifică emoţii.** Recurgeţi la imitaţie pentru a învăţa elevul să exemplifice diverse emoţii.

Etapa 5: **Recunoaşte emoţiile altora exprimate de faţă cu el.** Arboraţi o expresie facială specifică şi întrebaţi elevul: „Cum mă simt?"

Etapa 6: **Spune ce simte.** Gândiţi-vă la o situaţie în care elevul să trăiască o anumită emoţie. Puteţi pune în scenă situaţia respectivă prin joc de rol sau prin imitaţie nonverbală. Întrebaţi-l: „Cum te simţi?"

Etapa 7: **Înţelege cauzele emoţiilor.** Folosiţi imagini care înfăţişează cauza şi efectul sau faceţi mici scenete. Întrebaţi elevul de ce se simte într-un anumit fel sau de ce crede că altă persoană se simte într-un anumit fel.

Generalizaţi în mediul natural, căutând să recapitulaţi emoţiile în situaţii care apar în mod firesc.

Terapeutul: Cum se simte sora ta?
Elevul: E tristă.
Terapeutul: De ce e tristă?
Elevul: Pentru că nu i-am dat jucăria.

Terapeutul: Cum te simţi acum?
Elevul: Sunt bucuros!
Terapeutul: De ce?
Elevul: Pentru că mă gâdili!

Etapa 8: **Determină altă persoană să simtă o anumită emoţie.** Creaţi o situaţie în care o persoană să se simtă într-un anumit fel. Instruiţi elevul să facă persoana respectivă să simtă altă emoţie (de exemplu, să înveselească pe cineva îmbrăţişându-l).

Etapa 9: **Generalizează în situaţii naturale.** Elevul descrie cum se simte el sau cum se simte altă persoană.

Etapa 10: **Empatia.** Demonstrează că ştie cum să reacţioneze într-o anumită situaţie.

Exemple: cineva declară că este flămând/speriat/supărat/rănit/îi e frig etc. şi/sau exemplifică starea respectivă.

Elevul fie explică verbal ce ar face în situaţia aceea, fie exemplifică o reacţie adecvată.

Trimiteri: **Potriviri**
Denumiri (receptiv)
Denumiri (expresiv)

Gesturi (Pragmatică)

Obiective:
1. Familiarizarea cu mijloace de comunicare nonverbală des întâlnite.
2. Sporirea atenţiei faţă de mediul înconjurător.
3. Îmbunătăţirea capacităţii de a descifra indiciile sociale.
4. Integrarea mai bună în clasă şi în grupurile de copii.
5. Dezvoltarea unor mijloace suplimentare de comunicare.

Prompturi: Folosiţi promptul fizic, demonstraţia, promptul verbal, promptul de poziţie sau indicarea cu degetul. Diminuaţi treptat promptul, până când elevul ajunge să răspundă independent.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciţii. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Elevul imită gesturi.**

Gest	*Semnificaţie*
Întinde braţul, mişcă ritmic palma în sus	„Ridică-te!"
Cheamă cu degetul arătător sau cu mâna	„Vino aici!"
Întinde braţul cu palma orientată spre privitor	„Stop!"
Ridică degetul arătător	„Aşteaptă!"
Mişcă braţul înainte şi înapoi	„Dă-te la o parte!"
Mişcă degetul arătător	„Fii cuminte!"
Dă din umeri	„Nu ştiu!"
Îşi pune degetul pe buze	„Linişte!"
Aplaudă/	„Bravo!"
Ridică degetul mare	„Super!"
Ridică ambele degete mari	„Bine!"
Face semnul OK	„Delicios!"
Se bate uşor pe burtă	„Nu-mi place gustul!"
Scoate limba dezgustat/Se ţine de nas	„Miroase urât!"
Stă cu bărbia în palmă	„M-am plictisit!"
Se mută de pe un picior pe altul, se uită la ceas	„Vreau să plec!"
Se apleacă uşor spre interlocutor, dă din cap	„Mă interesează!"

Dă ochii peste cap	„E ridicol!"
Cască	„Sunt obosit!"
Stă cu braţele încrucişate	„Nu-mi convine!"
Îşi freacă bărbia/fruntea cu degetele	„Mă gândesc!"
Se loveşte uşor peste frunte cu palma	„Am uitat/Am încurcat!"

Etapa 2: **Elevul face un gest la cerere.** Terapeutul spune: „Arată-mi prin gesturi că..."

Etapa 3: **Terapeutul face un gest şi întreabă: „Ce înseamnă?"**

Etapa 4: **Elevul răspunde în context adecvat.**

a. Indică unde se află ceva sau cineva arătând cu degetul. Poate folosi şi explicaţii verbale, de genul: „Este acolo.", „Pe raft." etc.
b. Arată că îi place gustul unui aliment frecându-se pe burtică.
c. Arată că ştie un răspuns sau că doreşte un obiect. De exemplu, ca răspuns la întrebarea: „Cine vrea îngheţată?", ridică mâna şi, opţional, spune: „Eu!"
d. Dă din cap în semn de „da" sau „nu" în situaţii corespunzătoare.
e. Se arată plictisit sprijinindu-şi bărbia în palmă.
f. Exprimă prin gesturi diverse emoţii, de exemplu îşi încrucişează braţele ca să-şi arate nemulţumirea.
g. Se dă înapoi şi se strâmbă când i se prezintă lucruri scârboase. Exemplu: „Bleah, supă de gândaci!"

Etapa 5: **Elevul descifrează indicii nonverbale şi îşi modifică în mod adecvat comportamentul.**

a. Înaintează sau consideră ca a venit rândul lui când terapeutul îl cheamă făcând semn cu degetul.
b. Face un pas înapoi sau se dă în spate când terapeutul îşi mişcă dosul palmei înainte şi înapoi.
c. Descifrează corect mişcările făcute cu capul („da" sau „nu"). Terapeutul poate aranja o situaţie în care altcineva să guste o mâncare, iar elevul să fie întrebat dacă persoanei respective i-a plăcut sau nu mâncarea.
d. Descifrează indicaţiile date cu degetul arătător pentru a localiza un obiect sau un loc în care să stea în timpul unei activităţi.
e. Poate spune despre două persoane (reale sau din imagini) care din ele ascultă (deoarece se apleacă înainte, se uită la cealaltă persoană, dă din cap) şi care nu este atentă (deoarece se uită în altă parte, se uită la degete, citeşte o carte).

Trimiteri: **Coordonarea atenţiei**
Emoţii
Acţiuni simbolice

Atribute

Obiective:

1. Îmbogăţirea limbajului.
2. Învăţarea unor noţiuni noi.
3. Sporirea atenţiei faţă de mediul înconjurător.

Procedeu: Urmaţi procedeul de bază pentru predarea discriminării. Folosiţi obiecte concrete care să reprezinte fiecare atribut. Alegeţi obiecte care sunt asemănătoare în toate privinţele, cu excepţia atributului pe care doriţi să-l predaţi. Fiecare atribut poate fi predat la început prin potrivire, apoi prin identificare receptivă şi denumire expresivă. Este posibil ca elevul să înveţe mai bine dacă folosiţi la început obiecte, pe urmă imagini. Cu toate acestea, unii învaţă mai repede dacă încep direct cu imagini. În ambele cazuri, atributele trebuie generalizate folosind materiale cât mai diverse.

Prompturi: Folosiţi promptul fizic, promptul de poziţie sau gestul. Diminuaţi treptat promptul, până când elevul ajunge să răspundă independent.

Criterii de începere a programului: Începeţi cu atribute concrete şi treceţi apoi la atribute abstracte. Consultaţi normele pentru limbajul adecvat vârstei.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt şi având la dispoziţie două opţiuni. Răspunde corect la opt din zece exerciţii atunci când are de ales între trei sau mai multe opţiuni. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: Culori.

Etapa 2: Mărime.

Etapa 3: **Atribute fizice.** „Arată [cald]." *vs.* „Arată [rece]."

a. Rece/cald
b. Ud/uscat
c. Fin/aspru

d. Tare/moale
e. Ascuţit/tocit
f. Greu/uşor
g. Dulce/acru
h. Întuneric/lumină
i. Curat/murdar
j. Vechi/nou
k. Drept/strâmb

Etapa 4: **Genul.** Folosiţi imagini cu fete şi băieţi.
a. Potriviri: „Potriveşte băiat la băiat." *vs.* „Potriveşte fată la fată."
b. Receptiv: „Arată băiat." *vs.* „Arată fată."

Etapa 5: **Compoziţie.** Receptiv: „Arată [plastic]." Expresiv: „Din ce este făcut?"
a. Plastic
b. Lemn
c. Hârtie
d. Bumbac
e. Metal
f. Piele
g. Sticlă

Etapa 6: **Relaţii temporale.**
a. Primul/ultimul
b. Înainte/după

Etapa 7: **Relaţii spaţiale.** „Arată [aproape]." *vs.* „Arată [departe]."
a. Sus/jos
b. În jurul
c. Departe/aproape
d. În mijloc

Etapa 8: **Atribute cantitative.** „Rostogoleşte mingea repede." *vs.* „Rostogoleşte mingea încet."
a. Repede/încet
b. Lung/scurt
c. Înalt/scund
d. Lat/îngust
e. O parte/jumătate/întreg
f. Tot/puţin/nimic
g. Puţini/mulţi
h. Greu/uşor
i. Plin/gol

Etapa 9: **Alte atribute opuse**

a. Noapte/zi
b. Deschis/închis
c. Tânăr/bătrân
d. Aprins/stins
e. Legat/dezlegat

Etapa 10: **Conectori logici**

a. *Sau*: „Dă-mi-l pe cel albastru sau pe cel roşu."
b. *Şi*: „Dă-mi-l pe cel albastru şi pe cel roşu."
c. *Nu*: „Dă-mi-l pe cel care nu este albastru."

Funcții

Obiective:

1. O mai bună înțelegere a ceea ce se întâmplă în jur.
2. Îmbogățirea limbajului.
3. Îmbunătățirea memoriei și a capacității de a raționa.

Procedeu: Elevului i se prezintă diverși itemi și i se cere să explice funcția lor (sau invers).

Prompturi: Folosiți promptul fizic, demonstrația, promptul verbal, indicarea cu degetul sau promptul de poziție. Diminuați treptat prompturile, până când elevul ajunge să răspundă independent.

Criterii de începere a programului: **Denumiri (expresiv). Acțiuni (expresiv).**

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciții, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte și atunci când elevul lucrează cu cel puțin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Nonverbală (elevul demonstrează acțiunea).**

a. Arătați-i elevului un obiect. Întrebați-l: „Ce faci cu el?" Elevul trebuie să demonstreze acțiunea adecvată.
b. Puneți mai multe obiecte pe masă. Terapeutul mimează o acțiune și întreabă: „Cu ce faci așa?" Elevul trebuie să aleagă obiectul corect.

Etapa 2: **Puneți mai multe obiecte 3D pe masă.**

a. (SD de imagine) Arătați-i elevului imaginea unei acțiuni și întrebați-l: „Cu ce faci așa?" Elevul alege un obiect de pe masă. (Puteți lucra această etapă și ca potrivire. Întrebați: „Cu ce se potrivește?", urmând ca elevul să așeze imaginea care reprezintă acțiunea lângă obiectul corespunzător.)
b. (SD verbal) Întrebați elevul ce ar folosi ca să se spele pe dinți, să se spele pe față, să bea suc etc. Elevul alege un obiect de pe masă.

Etapa 3: **Arătați-i elevului un obiect 3D şi întrebaţi: „Ce faci cu el?"**
a. (Răspuns nonverbal) Elevul alege imaginea reprezentând acțiunea corectă dintre celelalte imagini de pe masă.
b. (Răspuns verbal) Elevul spune la ce foloseşte obiectul.

Etapa 4: **Aşezaţi pe masă mai multe imagini 2D reprezentând diverşi itemi.**
a. (SD de imagine) Arătați-i elevului imaginea unei acţiuni şi întrebați-l: „Cu ce faci aşa?" Elevul alege de pe masă imaginea obiectului corect. (Puteţi lucra această etapă şi ca potrivire. Întrebaţi: „Cu ce se potriveşte?", urmând ca elevul să aşeze imaginea care reprezintă acţiunea lângă imaginea obiectului corespunzător.)
b. (SD verbal) Întrebați elevul ce ar folosi ca să se spele pe dinţi, să se spele pe faţă, să bea suc etc. Elevul alege imaginea corectă de pe masă.

Etapa 5: **Arătați-i elevului imaginea unui obiect şi întrebaţi-l: „Ce faci cu asta?"**
a. Răspuns nonverbal: elevul mimează acţiunea corectă.
b. Alegeri multiple nonverbale: elevul alege dintre imaginile de pe masă imaginea reprezentând acţiunea corectă.
c. Răspuns verbal: elevul spune la ce foloseşte obiectul.

Etapa 6: **Intraverbal 1 (nu se folosesc indicii vizuale).** Întrebaţi elevul ce ar folosi ca să se spele pe dinţi, să se spele pe faţă, să bea suc etc. Elevul dă un răspuns verbal.

Etapa 7: **Intraverbal 2 (nu se folosesc indicii vizuale).** Întrebaţi elevul la ce foloseşte periuţa de dinţi/săpunul/cana etc. Elevul dă un răspuns verbal.
1. Scaun, maşină, pat (B: 2-0)
2. Casă, creion, farfurie (B: 2-6)
3. Carte, telefon, foarfecă (B: 3-0)

Etapa 8: **Funcţiile părţilor corpului.**
a. „Ce faci cu ochii?"
b. „Cu ce vezi?"

Etapa 9: **Funcţiile camerelor.**
a. „Ce faci în [denumirea camerei]?"
b. „Unde [denumirea acţiunii]?" Exemplu: „Unde dormi?"

Trimiteri: **Cunoştinţe generale şi raţionamente**
Categorii

Categorii

Obiective:

1. Stabilirea unor asocieri între lucruri înrudite.
2. Îmbogăţirea comunicării.
3. Dezvoltarea gândirii abstracte.

Procedeu:

Alegeţi un grup de itemi între care există o anumită relaţie. Începeţi cu categorii simple, de pildă animale, mâncare şi haine. De obicei, este mai simplu să lucraţi cu imagini ale acestor itemi, dar unii copii învaţă mai uşor dacă încep programul cu itemi 3D.

Exemple
Animale, mâncare, haine, mobilă, mijloace de transport/vehicule, jucării, camere, unelte de grădinărit, forme geometrice, litere, numere, fructe, băuturi, corpuri cereşti, plante, animale marine, părţi ale corpului, oameni, instrumente muzicale, obiecte din baie, obiecte din bucătărie, obiecte din garaj etc.

Prompturi:

Folosiţi promptul fizic, demonstraţia, promptul verbal, indicarea cu degetul sau o combinaţie de prompturi. Diminuaţi treptat prompturile, până când elevul ajunge să răspundă independent.

Criterii de începere a programului:

Elevul a încheiat programele **Potriviri nonidentice** şi **Potriviri obiect la obiect**.

Criterii de succes:

Elevul răspunde corect la opt din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1:

Potriviri. Elevul sortează itemii în grupuri separate. Aşezaţi pe masă câte o imagine pentru fiecare categorie şi denumiţi categoria din imagine. Apoi, daţi-i elevului pe rând câte o imagine şi spuneţi-i: „Potriveşte cu [animale].” După ce începe să răspundă consecvent, puteţi transforma exerciţiul de potrivire într-unul de sortare, dându-i toate pozele amestecate şi cerându-i să le sorteze pe categorii.

Etapa 2: **Receptiv.** Aşezaţi pe masă două sau mai multe imagini din categorii diferite. Spuneţi-i elevului: „Dă-mi [animal]!"

Etapa 3: **Expresiv.** Arătaţi-i elevului o imagine şi întrebaţi-l: „Ce este?" Elevul răspunde denumind itemul (de exemplu, „vacă"). Întrebaţi apoi: „Ce este vaca?" Elevul trebuie să spună denumirea categoriei („animal").

Etapa 4: **Exemple de categorii.** Cereţi-i elevului să dea exemple dintr-o categorie (de pildă, „Spune-mi numele unui animal.") După ce dă un exemplu, lăudaţi-l şi rugaţi-l să mai dea un exemplu (de pildă, „Spune-mi numele unui ALT animal.") Dacă e nevoie de prompt, aşezaţi pe masă imagini din diverse categorii, inclusiv categoria pe care o cereţi.

Etapa 5: **Categorii complexe.** Rugaţi elevul să dea exemple dintr-o categorie ce îndeplineşte două sau mai multe condiţii. Exemple: „Spune-mi numele unui animal care trăieşte în ocean.", „Spune-mi numele unei mâncări de la micul dejun.", „Spune-mi numele unui vehicul care nu merge pe stradă."

Cunoştinţe generale şi raţionamente I

Obiective:
1. Dobândirea de informaţii generale care sunt funcţionale şi adecvate vârstei.
2. Dezvoltarea gândirii abstracte.
3. Sporirea atenţiei faţă de lumea înconjurătoare.
4. Dobândirea de mijloace noi de îmbogăţire a limbajului.
5. Îmbunătăţirea abilităţii de a răspunde la întrebări.

Procedeu: Puneţi-i elevului întrebări care fac referire la cunoştinţe generale. Dacă nu cunoaşte răspunsul, oferiţi-i voi informaţia.

Atenţie: nu veţi reuşi să dezvoltaţi capacitatea de înţelegere a unui copil doar oferindu-i informaţii multiple şi disparate, ci învăţându-l numeroase exemple care fac referire la aceeaşi noţiune, până când reuşeşte să generalizeze singur.

A. Asocieri
1. Potrivire de obiecte 3D (itemi care sunt folosiţi împreună). Prezentaţi-i elevului un item şi întrebaţi: „Cu ce se potriveşte?" Elevul alege un item sau o imagine din mai multe de pe masă.
2. Potrivire de imagini 2D.

Exemple

Creion/hârtie	Lopăţică/găletuşă
Şosetă/pantof	Lingură/castronel
Pernă/pat	Periuţă de dinţi/pastă de dinţi
Şervet/farfurie	Haină/căciulă
Costum de baie/prosop	Foarfecă/hârtie
Cretă/tablă de scris	Casetă/casetofon
Flori/vază	Cămaşă/pantaloni
CD/Calculator	Şosetă/picior
Mănuşă/mână	Lumânări/tort
Minge de tenis/racheţă	Bicicletă/cască de protecţie
Acuarele/pensulă	Măturâ/făraş
Minge de basc̣het/coş	Pieptăn/uscător de păr

Cană/ceainic	Tren/şine
Săpun/prosop	Creion colorat/carte de colorat
Bebeluş/biberon	Şurub/piuliţă
Cui/ciocan	Aspirator/covor

B. **Discriminare auditivă** - sunete în direct. Aşezaţi pe masă diverse obiecte care produc sunete, de exemplu o zornăitoare, un clopoţel, o maşinuţă de poliţie cu sirenă, o tobă. Produceţi un sunet cu un obiect identic cu unul din cele aflate pe masă şi întrebaţi: „Care e la fel?" Ca prompt, lăsaţi elevul să vadă obiectul cu care produceţi sunetul respectiv. Elevul trebuie să imite acţiunea şi să producă acelaşi sunet. Diminuaţi promptul ascunzând obiectul pe care îl folosiţi pentru producerea sunetului.

1. Elevul alege dintre mai multe obiecte.
2. Elevul alege dintre mai multe imagini.
3. Elevul răspunde fără indicii vizuale din care să aleagă.

C. **Discriminare auditivă** - sunete înregistrate.

1. Elevul alege dintre mai multe obiecte.
2. Elevul alege dintre mai multe imagini.
3. Elevul răspunde fără indicii vizuale din care să aleagă.

D. **Asociază acţiuni cu persoane, personaje sau animale.**

1. Ce spune o persoană sau un personaj? Cum face un animal? (Vaca face „muuu".)
2. Ce mănâncă o persoană, un personaj sau un animal? (Popeye Marinarul mănâncă spanac.)
3. Ce face o persoană, un personaj sau un animal? (Piraţii caută comori ascunse.)
4. Cine face/zice [sunet]? Ce face [sunet]?
5. Cine mănâncă [item]?
6. Cine face [acţiune]?

E. **Identifică locuri.**

1. Camere din casă
   a. Receptiv imagini
   b. Expresiv imagini
   c. Se duce în camera/locul denumit
   d. Numeşte camera/locul unde se află
2. Camere generice (din reviste, cărţi etc.)
3. Locuri din cartier (parc, poştă, Mc Donald's etc.)

F. **Meserii/personaje.**

1. Identificarea receptivă a unei meserii
2. „Cine [face o acțiune specifică unei meserii/unui personaj]?" - elevul arată o imagine
3. Denumirea expresivă a unei meserii
4. „Cine [face o acțiune specifică unei meserii/unui personaj]?" - răspuns verbal
5. „Ce face [doctorul]?"
6. „Unde întâlnești [doctorul]?" - elevul arată o imagine
7. „Unde întâlnești [doctorul]?" - răspuns verbal
8. „Ce folosește [grădinarul]?" - elevul arată o imagine
9. „Ce folosește [grădinarul]?" - răspuns verbal

G. **Opuse.**

1. Asociere de itemi.
2. Receptiv: terapeutul așază pe masă două sau mai multe imagini și întreabă: „Care este opusul lui...?" Elevul indică imaginea corectă.
3. Expresiv: terapeutul întreabă: „Care este opusul lui...?" Elevul răspunde verbal. Nu se oferă nici un fel de indicii vizuale.

H. **Compoziție**: „Din ce este făcut?" (lemn, hârtie, sticlă, metal etc.)

1. Potriviri. Elevul asociază itemi făcuți din același material.
2. Elevul identifică receptiv itemul care este făcut din materialul respectiv.
   SD: „Arată lemn."
   R: Elevul arată itemul făcut din lemn.
3. Elevul numește materialul din care este făcut itemul.
   SD: Arătați-i elevului o cămașă. Întrebați: „Din ce este făcută?"
   R: „Pânză".

Cunoştinţe generale şi raţionamente II

Obiective:

1. Dobândirea de informaţii generale care sunt funcţionale şi adecvate vârstei.
2. Dezvoltarea gândirii abstracte.

Procedeu: Puneţi-i elevului întrebări care fac referire la cunoştinţe generale. Dacă nu cunoaşte răspunsul, oferiţi-i voi informaţia.

Atenţie: nu veţi reuşi să dezvoltaţi capacitatea de înţelegere a unui copil doar oferindu-i informaţii multiple şi disparate, ci învăţându-l numeroase exemple care fac referire la aceeaşi noţiune, până când reuşeşte să generalizeze singur.

A. **Identificare/descriere.** Pentru acest program, trebuie să generaţi cinci sau mai multe exemple ca răspunsuri pentru fiecare item. Cereţi-i elevului să vă dea un anumit număr de răspunsuri. Începeţi cu două şi treptat cereţi din ce în ce mai multe, dar nu cereţi mai mult decât este rezonabil din punct de vedere al dezvoltării copilului. Când îl promptaţi, puneţi întrebările în ordine aleatorie, astfel încât răspunsurile să nu fie mecanice. Asiguraţi-vă că recompensaţi generos orice fel de variaţie introdusă de copil.

1. Descrie persoana sau obiectul (persoana/itemul nu sunt prezente).
2. Identifică o persoană sau un obiect cu anumite caracteristici (persoana/itemul nu sunt prezente).
3. Cu ce te usuci la păr? Cu ce mănânci? etc.
4. Unde se află _____ (pat, aragaz, volan, nori etc.)?
5. Ce vezi în _____ (bucătărie, bibliotecă, cabinetul doctorului etc.)?

B. **Asocieri II.**

1. Întrebare verbală – răspuns verbal.
   SD: „Ce se potriveşte cu piciorul?"
   R: „Şoseta".

2. De ce se potrivesc?
   SD: „De ce se potriveşte pantoful cu şoseta?"
   R: „Port şosete în picioare".

C. **Raţionamente**: elevul explică de ce facem anumite acţiuni.
1. De ce facem baie? De ce mergem la doctor?

D. **Elevul ştie ce să facă în diverse situaţii** („Ce faci când...?").
1. Ţi-e foame, ţi-e frig, eşti obosit, ţi-e somn, te-ai tăiat la deget, eşti bolnav (B: 3-0)
2. Observi că ţi s-a dezlegat şiretul la pantofi, ţi-e sete, vrei să ieşi afară şi plouă (B: 4-0)

E. **Elevul ştie unde să se ducă pentru diverse lucruri.**
1. Unde mergem ca să trimitem o scrisoare?

F. **Sarcini imposibile.**
1. Poţi să atingi tavanul? De ce nu poţi?

G. **Situaţii anormale/absurde**. Arătaţi-i elevului obiecte sau poze în care apar detalii anormale.

1. Identificare: elevul arată detaliul anormal.
2. Explicaţie: elevul identifică verbal problema. Exemplu: maşina are trei roţi.
3. Corectare: elevul remediază situaţia anormală sau descrie ce ar trebui făcut. Exemplu: asamblează o păpuşă în mod corect.

H. **Identifică itemul care lipseşte dintr-o imagine.**

I. **Ghicitori**.

J. **Analogii** (Elefantul este mare, şoricelul este_____).

K. **Continuarea unui şir**: ABCABCA.... Ce urmează?

L. **Coduri**. Elevului i se prezintă o legendă (de pildă, inimă=A, stea=B, cerc=C etc.). I se dă apoi un rebus în care o parte este codificată, iar restul spaţiilor goale trebuie completate cu „traducerea" codului.

La fel/diferit

Obiective:

1. Dezvoltarea gândirii abstracte.
2. Sporirea atenției față de caracteristicile obiectelor din jur.

Procedeu: Prezentați-i elevului mai mulți itemi care au o caracteristică asemănătoare și un alt item care are o caracteristică diferită. Începeți cu caracteristici fizice evidente și treceți treptat spre atribute mai abstracte și diferențe mai fine, de detaliu.

Prompturi: Folosiți demonstrația, promptul verbal, indicarea cu degetul sau promptul de poziție. Diminuați treptat promptul, până când elevul ajunge să răspundă independent.

Criterii de începere a programului: Elevul trebuie să fi încheiat programul de **Potriviri**.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la opt din zece exerciții, fără să aibă nevoie de prompt, în două sesiuni consecutive. Răspunsurile trebuie să fie corecte și atunci când elevul lucrează cu cel puțin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Luați un grup de obiecte identice (care au, de exemplu, aceeași culoare) și așezați în acest grup un obiect care are o caracteristică diferită.** Cereți-i elevului să vă dea obiectul care este diferit. După ce înțelege, reduceți treptat câmpul vizual până când rămân doar doi itemi care sunt la fel și unul care este diferit. Apoi, după ce vă dă itemul diferit (vor rămâne pe masă doi itemi identici), spuneți-i să vă dea „la fel". Dacă e nevoie, promptați-l să ia ambii itemi și să vi-i dea. Treptat, cereți în ordine aleatorie itemii diferiți și itemii la fel.

Etapa 2: **Care este la fel/diferit?** Așezați pe masă doi itemi (de exemplu, un măr și un pantof). Arătați-i elevului alt pantof și întrebați-l care este la fel/diferit.

Etapa 3: **Expresiv.** Puneți pe masă doi itemi. Întrebați elevul: „Sunt la fel sau sunt diferiți?"

Generalizați în mediul natural (de exemplu, în timpul jocurilor, în timp ce copilul face diverse treburi în casă, se joacă cu plastilina etc.). Exemple: „Adu-mi o farfurie la fel.", „la una diferită.", „Coloreaz-o pe a ta la fel ca pe a mea.", „Fă un model diferit."

Etapa 4: **Urmați procedeul de mai sus și întrebați elevul: „De ce sunt diferiți?" sau „De ce sunt la fel?"** Elevul răspunde: „Pentru că amândoi sunt pantofi." (la fel) sau „Pentru că unul este pantof și celălalt este măr." (diferit)

Etapa 5: **Folosiți itemi care sunt la fel într-o anumită privință, dar diferiți în alta.** Elevul trebuie să răspundă atât la întrebarea: „De ce sunt la fel?", cât și la întrebarea: „De ce sunt diferiți?" Exemple: un cub roșu și un cub verde; două animale; un creion colorat și un creion obișnuit etc.

Trimiteri: **Atribute**
Categorii
Funcții
Potriviri

Prepoziţii

Obiective:

1. Înţelegerea relaţiei dintre obiecte şi mediu.
2. Deprinderea unui instrument de bază al limbajului.
3. Dobândirea unui mijloc de a găsi sau de a aşeza obiectele în mediu.
4. Învăţarea noţiunii „unde".

Procedeu:

Procedeu: În general, acest program li se pare greu copiilor, care uneori îl refuză cu totul. Dacă nu aveţi succes la început, vă recomandăm să-l mai amânaţi o vreme.

Este foarte important ca exerciţiile din acest program să fie predate într-o manieră cât mai plăcută. Folosiţi obiectele în mod creativ şi gândiţi-vă la o modalitate ingenioasă de prezentare. De exemplu, faceţi un joc în care vă prefaceţi că mergeţi la grădina zoologică şi puneţi animalele nu doar în cuşcă, ci şi pe cuşcă, lângă cuşcă etc. Alte exemple:

Joc la fermă, cu animale şi tractor
Castel cu figurine
O scenă din ocean
Casa păpuşii
Autobuzul şcolii

Luaţi o cutie, o cană, o găleată sau alt recipient asemănător (pe care îl vom numi itemul staţionar). Itemul trebuie să poată fi folosit cu cel puţin două prepoziţii diferite. De exemplu, aşezată cu gura în sus, o cană poate fi folosită cu prepoziţiile *în* şi *lângă*. Aşezată cu gura în jos, poate fi folosită cu prepoziţiile *pe*, *sub* şi *lângă*. Luaţi un item mobil, de pildă un cub sau o jucărie mică, şi aşezaţi-l în diverse poziţii: *pe*, *sub* etc. Schimbaţi frecvent itemul în timpul exerciţiilor. Puteţi lucra acelaşi program cerându-i elevului să aşeze un item mobil în diferite poziţii faţă de un scaun sau o masă (de exemplu, „Pune-l pe Batman sub masă.").

După ce elevul a învăţat prepoziţiile lucrând la masă, generalizaţi noţiunea folosind cărţi cu imagini, locuri din casă şi de afară.

Etapa 1: **Potriviri de imagini.** Folosiți imagini care înfățișează diverse noțiuni de poziție (de exemplu, un copil care stă *pe* masă și un copil care stă *sub* masă). Așezați pe masă două imagini care înfățișează aceeași persoană în poziții diferite. Dați-i elevului imaginea unei alte persoane, dar care se află într-o poziție comună cu una din cele de pe masă, și spuneți-i: „Potrivește [*pe*]."

Etapa 2: **a) [OPȚIONAL] La început, poate fi mai ușor să învățați elevul ce înseamnă partea de deasupra vs. partea laterală a unui obiect.** Puneți itemul staționar în fața elevului și cereți-i să pună mâna pe partea de deasupra, apoi pe partea laterală a obiectului. Folosiți procedeul obișnuit de predare a discriminării. Promptați folosind un gest mai teatral făcut cu palma și atingând obiectul în pozițiile cerute. Încurajați elevul să se amuze în timpul acestei activități.

b) Învățați elevul să așeze un obiect mobil *pe* vs. *lângă* itemul staționar. Ca obiecte mobile, folosiți diverse figurine interesante pentru copil și schimbați-le după câteva exerciții. După ce elevul a învățat cele două prepoziții, puteți trece la noi prepoziții receptive:

Prepoziții (receptiv) - nivel de început

Pe	Lângă
În	Sub

Prepoziții (receptiv) - nivel avansat

În spatele	În fața
Între	

O modalitate de a face acest program interesant pentru copil este să folosiți un personaj favorit al său, care să-l întrebe cum ajunge într-un loc exprimat prin relație cu itemul staționar (de exemplu, „Bună, îmi spui și mie cum ajung *în spatele* scaunului?"). Elevul îl poate duce singur în locul respectiv sau îl poate privi cum „merge" singur.

O altă idee este să folosiți *Colorforms*[17]. Spuneți-i elevului să pună o formă într-o anumită poziție (de exemplu, să-l pună pe Batman în Batmobile sau pe Mickey sub masă).

Joc cu prepoziții: folosiți un scaun sau alt obiect care are poziții clare (de exemplu, *pe, sub, în spatele* etc.). Așezați apoi în aceste poziții căni cu gura în jos, sub care ascundeți ceva bun. Spuneți-i elevului să caute pe/sub/în spatele scaunului. Dacă elevul alege cana corectă, primește surpriza ascunsă sub cană.

[17] Set de abțibilduri refolosibile, reprezentând diverse personaje sau teme (n.trad.).

Pentru prepoziţiile *în faţa* sau *în spatele,* asiguraţi-vă că folosiţi itemi care au o faţă şi un spate foarte distincte. Un scaun este bun, dar o cutie nu este. Puteţi folosi şi două animale aşezate una în spatele celeilalte. Cereţi-i elevului să vă arate care este în faţă şi care este în spate.

Pentru generalizare, puteţi organiza o vânătoare de comori, ascunzând diverse surprize în poziţii cât mai diferite: *pe, sub, în* etc.

Etapa 3: **Cereţi-i elevului să se aşeze în diverse poziţii faţă de itemii staţionari.** Exemple: „Du-te *sub* masă!", „Stai în picioare *pe* scaun!", „Intră *în* coşul de rufe!", „Du-te *în spatele* mamei!"

Etapa 4: **Identificarea receptivă a prepoziţiilor în imagini.**

Etapa 5: **Expresiv 3D.** Folosind obiecte staţionare şi obiecte mobile, exemplificaţi diverse prepoziţii şi întrebaţi elevul: „Unde este [obiectul mobil]?"

Etapa 6: **Expresiv 2D.** Folosiţi imagini pentru a prezenta noţiunile de poziţie. Alegeţi cărticele ilustrate.

Pronumele

Obiective:

1. Elevul va înţelege relaţia dintre el şi mediul în care trăieşte.
2. Deprinderea unui instrument de bază al limbajului.
3. Dezvoltarea unei sonorităţi mai fireşti a limbajului (prin eliminarea inversării pronominale).
4. Învăţarea noţiunii „cine".

Procedeu:

La început, elevul va fi învăţat să răspundă receptiv la pronume. Terapeutul îl va direcţiona pe elev să-şi arate nasul propriu sau pe cel al terapeutului (de pildă, „Arată nasul tău."). Promptul poate fi folosirea numelui elevului în cuprinsul instrucţiunii şi retragerea lui treptată, până când cerinţa nu mai cuprinde decât pronumele. De exemplu: „Arată nasul meu - AL (NUME TERAPEUT)." sau „Arată mâna ta - A (NUME ELEV)." La începutul programului, variaţi rar partea de corp cerută. Pe măsură ce elevul se familiarizează cu pronumele, puteţi varia mai des partea de corp despre care întrebaţi. După ce elevul a învăţat pronumele receptiv, treceţi la etapa expresivă.

Ar fi bine să folosiţi obiecte inanimate, de pildă un animal de pluş, sau diverse personaje dragi (de exemplu, nasul lui Mickey Mouse *vs.* nasul terapeutului). Puteţi folosi păpuşi sau copii de aceeaşi vârstă cu elevul pentru a preda pronumele de persoana a III-a (*al ei/al lui*).

Programele expresive şi receptive pentru pronumele de persoana I şi a II-a (*tu, eu*) nu trebuie amestecate până când elevul nu învaţă fiecare pronume în parte. Scopul este reducerea confuziei legate de inversarea pronominală.

Criterii de începere a programului:

Elevul a învăţat părţile corpului şi **Dezvoltarea limbajului I**, folosind propoziţii formate din cel puţin două cuvinte. (Descrierea programului **Dezvoltarea limbajului I** se găseşte în următorul capitol.) Pentru elevii nonverbali, e necesar să fi învăţat discriminarea receptivă a combinaţiilor obiect/atribut.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciţii. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Pronume receptiv - Posesivele[19] („Arată nasul....")**

a. Numele terapetului *vs.* numele elevului (de ex., „Arată nasul Corinei." *vs.* „Arată nasul Mariei.")
b. „Arată nasul meu CORINEI." *vs.* "Arată nasul tău MARIEI." (accent pe cuvintele cu majuscule)
c. „Arată nasul MEU Corinei." *vs.* „Arată nasul TĂU Mariei." (accent pe cuvintele cu majuscule)
d. „Arată nasul meu." *vs.* „Arată nasul tău."
e. „Arată nasul lui." *vs.* „Arată nasul ei." - se lucrează cu persoane prezente în jurul elevului
f. „Arată nasul lui." *vs.* „Arată nasul ei." - se lucrează cu imagini
g. „Arată nasurile lor/noastre/voastre." (plural) - se lucrează cu persoane prezente în jurul elevului
h. „Arată nasurile lor/noastre/voastre." (plural) - se lucrează cu imagini

Pentru această etapă, puteţi folosi şi alţi itemi în afară de părţile corpului. De exemplu, puneţi pe masă bomboane. Una este „bomboana mea" şi cealaltă este „bomboana ta". Terapeutul poate spune: „Mănâncă bomboana MEA." Dacă elevul răspunde corect, primeşte bomboana.

Etapa 2: **Pronume receptiv - Complemente**

a. mine *vs.* tine („Arată spre mine.")
b. mie *vs.* ţie („Dă-mi mie.")
c. lui *vs.* ei („Dă-i ei.")

Etapa 3: **Pronume expresiv.** Terapeutul atinge o parte a corpului sau un obiect de îmbrăcăminte fie al elevului, fie al său, şi întreabă: „A cui este [partea corpului]?"

a. Posesiv - al meu *vs.* al tău
Terapeutul: Al cui este nasul?
Elevul: Nasul meu.

b. Posesiv: lui *vs.* ei
Terapeutul: Al cui este pantoful?
Elevul: Pantoful ei.

[19] În limba română, pronumele posesiv variază în funcţie de genul şi numărul substantivului, deci elevul trebuie să înveţe mai multe forme pronominale pentru aceeaşi persoană (n.trad.).

c. Posesiv: lor *vs.* nostru/noastră (mai multe persoane prezente)

Terapeutul: Al cui este căluțul?
Elevul: Căluțul lor.
Terapeutul: A cui este mingea?
Elevul: Mingea noastră.

d. Nominativ: el *vs.* ea

Terapeutul: Ce face el?
Elevul: El doarme.

e. Nominativ: eu *vs.* tu

Terapeutul: Cine are mingea?
Elevul: Eu.

f. Nominativ: ei *vs.* noi

g. Combinații nominativ/posesiv („Tu pui mâna pe nasul meu.")

Dezvoltarea limbajului I

Obiective:

1. Elevul va învăța să folosească un limbaj care nu este direcționat de terapeut - începutul vorbirii spontane.
2. Deprinderea abilităților conversaționale.
3. Îmbunătățirea fluenței și lungimii enunțurilor verbale.
4. Dezvoltarea atenției față de lumea înconjurătoare.

Procedeu:

La început, se vor folosi itemi 3D, care vor fi prezentați ca itemi distincți. Folosiți itemi din **Denumiri (expresiv)**. Terapeutul prezintă un item și îl determină pe elev să descrie ceea ce vede. La început, terapeutul poate pune o întrebare de genul: „Ce vezi?" Este însă preferabil să-l învățați să comenteze fără să-i puneți nici un fel de întrebare.

Inițial, cereți-i elevului doar să denumească itemul. Apoi, programul ia amploare prin prezentarea a doi sau trei itemi suplimentari și prin trecerea la reprezentarea 2D. Răspunsul dorit trebuie să fie o descriere a ceea ce face persoana respectivă sau a ceea ce se întâmplă în imagine. După acest stadiu, puteți utiliza cărți sau imagini complexe, care fac referire la noțiuni multiple. În final, folosiți-vă de obiectele din mediul înconjurător. Pentru a stimula sistematic capacitatea elevului de a comenta scene complexe, puteți face singuri fotografii care să includă la început un singur item, apoi din ce în ce mai mulți. De asemenea, înregistrările video pot fi un mijloc suplimentar de prezentare a materialului de lucru.

Scopul final al programului este ca elevul să ofere o descriere detaliată (conținând descriptori multipli), beneficiind de cât mai puține prompturi din partea terapeutului. Diminuați ajutorul trecând de la prompturi verbale la comunicare nonverbală (de exemplu, aplecându-vă spre elev și încurajând cu mâna o verbalizare mai susținută). Acest lucru accelerează generalizarea în mediul natural și stimulează abilitățile de atenție interpersonală.

Criterii de începere a programului:

Elevul stăpânește itemi din etapa a 3-a a programului **Denumiri (expresiv)**.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la opt din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: „Ce este?"

a. Răspuns format dintr-un singur cuvânt. Arătaţi-i elevului un item şi puneţi-i o întrebare.
SD: „Ce este?"
R: „[numele obiectului]."

b. Elevul răspunde printr-o propoziţie.
SD: „Ce este?"
R: „Este un/o [numele obiectului]."

Etapa 2: „Ce vezi?"

a. Un singur obiect 3D pe masă.
SD: „Ce vezi?"
R: „Văd [obiect]."

b. Mai multe obiecte 3D pe masă.
SD: „Ce vezi?"
R: „Văd [obiect] şi [obiect]..."

c. Situaţii: un singur obiect 3D (în cameră, la fereastră sau afară).
SD: „Ce vezi?" (întrebarea poate fi însoţită de gestul de indicare cu degetul, care ulterior va fi retras treptat)
R: „Văd [obiect]."

d. Situaţii: mai multe obiecte 3D (în cameră, la fereastră sau afară).
SD: „Ce vezi?"
R: „Văd [obiect] şi [obiect]..."

e. O singură imagine 2D prinsă cu „arici" pe un panou de fetru („Văd [obiect].").

f. Mai multe imagini 2D prinse cu „arici" pe un panou de fetru („Văd [obiect] şi [obiect]...").

g. Numeşte un singur item dintr-o imagine complexă, de pildă o scenă dintr-o carte de poveşti („Văd [obiect].").

h. Numeşte itemi multipli dintr-o imagine complexă, de pildă o scenă dintr-o carte de poveşti („Văd [obiect] şi [obiect]...").

Etapa 3: **Verbe – (răspuns format dintr-un cuvânt).**
SD: „Ce face [persoana]?"
R: „Doarme."; „Mănâncă."; „Fuge."; etc.

Etapa 4: **Combinaţii verb/obiect – „Ce face [persoana]?"**
Exemple: conduce maşina, bate mingea

Etapa 5: **Combinaţii subiect/verb.**

a. Substantivul ca subiect
SD: „Ce face mama?"
R: „Mama doarme."

b. Pronumele ca subiect
SD: „Ce face el?"
R: „El doarme."

c. Elevul răspunde folosind pronumele.
SD: „Ce se întâmplă (în imagine)?"
R: „El doarme."

Etapa 6: **Obiect/adjectiv – elevul răspunde printr-o sintagmă.**
SD: „Ce este?"
R: „Camion galben."

Etapa 7: **Obiect/adjectiv/adjectiv - elevul răspunde printr-o sintagmă.**
SD: „Ce este?"
R: „Minge mare roşie."

Etapa 8: **Combinaţii de subiect/verb/complement.**

a. Substantivul ca subiect.
SD: „Ce face fetiţa?"
R: „Fetiţa pupă bebeluş(ul)."

b. Elevul răspunde folosind substantivul.
SD: „Ce se întâmplă (în imagine)?"
R: „Fetiţa pupă bebeluş(ul)."

c. Pronumele ca subiect.
SD: „Ce face ea?"
R: „Ea bate minge(a)."

d. Elevul răspunde folosind pronumele.
SD: „Ce se întâmplă (în imagine)?"
R: „Ea bate minge(a)."

Etapa 9: **Obiect/adjectiv – elevul răspunde printr-o propoziție.**

a. „Ce este?" („Este un camion galben.")
b. „Ce vezi?" („Văd o minge mare.")
c. „Ce ai?" („Am un cal negru.")

Etapa 10: **Obiect/adjectiv/adjectiv - elevul răspunde printr-o propoziție.**

a. „Ce este?" („Este un camion galben mic.")
b. „Ce vezi?" (Văd o minge mare roşie.")
c. „Ce ai?" („Am un cal mare negru.")

Etapa 11: **Obiect/adjectiv/prepoziție/obiect.**

Exemplu: camion albastru pe masă

Etapa 12: **Combinații de subiect/verb/obiect/adjectiv.**

Etapa 13: **Generalizați limbajul în situații obişnuite din timpul unei zile.**

Trimiteri: **Stimularea comunicării**
Bazele comunicării
Denumiri (expresiv)
Jocul „Am văzut ceva..."[19]

[19] Joc pentru mai mulți copii. Primul îşi alege din ochi un obiect din jur şi spune: „Am văzut ceva care începe cu litera .../care are culoarea...". Ceilalți copii trebuie să ghicească obiectul (n.trad.).

Timpurile verbale

Obiective:

1. Deprinderea limbajului necesar descrierii evenimentelor din trecut şi anticipării evenimentelor din viitor.
2. Elevul va deveni mai conştient de relaţia temporală dintre evenimente.

Procedeu: Puneţi-i elevului întrebări despre diverse acţiuni, folosind timpuri verbale variate. Referiţi-vă la acţiuni din imagini sau la acţiuni care se petrec în faţa ochilor săi.

Prompturi: Folosiţi promptul fizic, demonstraţia, promptul verbal, indicarea cu degetul sau promptul de poziţie.

Criterii de începere a programului: Elevul a încheiat programul **Denumiri de acţiuni (expresiv).**

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Timpul prezent**

SD1: „[persoana] [denumirea acţiunii]." (Ex: Ioana doarme.)

SD2: Prezentaţi imaginea unei acţiuni. „Ce se întâmplă?"
R2: „[persoana] [denumirea acţiunii]."

SD3: Exemplificaţi o acţiune. „Ce fac acum?"
R3: „[denumirea acţiunii]." (Ex: Dormi.)

SD4a: Exemplificaţi o acţiune. „Fă aşa!"
R4a: Elevul imită acţiunea.

SD4b: Terapeutul încetează să mai exemplifice acţiunea de îndată ce elevul începe să imite. „Ce faci acum?"
R4b: „ [denumirea acţiunii]." (Ex: Dorm.)

Etapa 2: **Timpul trecut**

SD1a: Exemplificați o acțiune. „Fă așa!"
R1a: Elevul imită acțiunea.
SD1b: Terapeutul încetează să mai exemplifice acțiunea de îndată ce elevul începe să imite. „Ce faci acum?"
R1b: „[denumirea acțiunii la prezent]." (Ex: Dorm.)
SD1c: Elevul încetează acțiunea. Pauză. „Ce AI FĂCUT?" (Accentul pe AI FĂCUT este un prompt care urmează să fie eliminat pe măsură ce elevul învață noțiunea de trecut.)
R1c: „Am [denumirea acțiunii la trecut]." (Ex: Am dormit.)

SD2: Rotire aleatorie între întrebările cu verb la prezent și cele cu verb la trecut, în timp ce elevul îndeplinește diverse acțiuni.
R2: Elevul răspunde folosind timpul verbal corect.

SD3a: Folosiți un animal de pluș, o păpușă sau alt personaj pe care îl faceți să mimeze o acțiune. „Ce face [personajul]?"
R3a: „[personajul] [denumirea acțiunii la prezent]." (Exemplu: Păpușa mănâncă.)
SD3b: Personajul încetează să mai mimeze acțiunea. Pauză. „Ce a făcut [personajul]?"
R3b: „[personajul] [denumirea acțiunii la trecut]." (Ex: Păpușa a mâncat.)

SD4: Rotire aleatorie între întrebările cu verb la prezent și cele cu verb la trecut, în timp ce personajul ales îndeplinește diverse acțiuni.
R4: Elevul răspunde folosind timpul verbal corect.

SD5a: Arătați-i elevului o imagine care reprezintă o acțiune. „Ce face [persoana]?"
R5a: „[persoana] [denumirea acțiunii la prezent]."
SD5b: Întoarceți imaginea cu fața în jos. Pauză. „Ce a făcut [persoana]?"
R5b: „[persoana] [denumirea acțiunii la trecut]."

SD6: Rotire aleatorie între întrebările cu verb la prezent și cele cu verb la trecut, folosind imagini care reprezintă acțiuni.
R6: Elevul răspunde folosind timpul verbal corect.

Etapa 3: **Timpul viitor.** Pentru început, folosiți forma de viitor „o să". Mai târziu puteți preda și forma „va", care este însă mai puțin folosită în limbajul cotidian.

Pentru SD1 şi SD2, folosiţi seturi de imagini care reprezintă trei etape diferite ale unei acţiuni. De exemplu: 1) o persoană se uită la o banană; 2) persoana curăţă banana de coajă; 3) pe masa din faţa persoanei se află cojile de la banană.

SD1a: Arătaţi spre prima imagine. „Ce o să facă [persoana]?"
R1a: „[persoana] o să..." (Ex: Copilul o să mănânce banana.)
SD1b: Arătaţi spre a doua imagine. „Ce face [persoana]?"
R1b: „[persoana] [denumirea acţiunii la prezent]." (Ex: Copilul mănâncă banana.)
SD1c: Arătaţi spre a treia imagine. „Ce a făcut [persoana]?"
R1c: „[persoana] [denumirea acţiunii la trecut]." (Ex: Copilul a mâncat banana.)

SD2: Rotire aleatorie între prezent, trecut şi viitor. Arătaţi-i elevului o imagine: „Spune-mi ce se întâmplă în imagine."
R2: Elevul răspunde printr-o propoziţie cu timpul verbal corect.

SD3a: Spuneţi-i elevului să facă o acţiune. Întârziaţi-l puţin. „Ce o să faci?"
R3a: „O să [denumirea acţiunii la viitor]."
SD3b: Lăsaţi elevul să facă acţiunea. În timp ce o face, întrebaţi: „Ce faci acum?"
R3b: „[denumirea acţiunii la prezent]."
SD3c: Faceţi o pauză după ce elevul a încheiat acţiunea. „Ce ai făcut?"
R3c: „Am [denumirea acţiunii la trecut]."

SD4: Rotire aleatorie între trecut, prezent şi viitor, în timp ce elevul face diverse acţiuni. Modul de a roti timpurile verbale este să omiteţi aleatoriu întrebările pentru pasul a) şi/sau b), folosind SD3 de mai sus, astfel încât ordinea întrebărilor să nu fie previzibilă.
R4: Elevul răspunde printr-o propoziţie cu timp verbal corect.

SD5a: Rugaţi elevul să ceară unui personaj să facă o acţiune (de exemplu, „Spune-i lui Spiderman să sară."). Întârziaţi acţiunea pe care trebuie să o facă personajul. „Ce o să facă [personajul]?"
R5a: „[personajul] o să [denumirea acţiunii la viitor]."
SD5b: Manevraţi personajul astfel încât să îndeplinească acţiunea cerută de elev. În timpul acesta, întrebaţi: „Ce face [personajul]?"
R5b: „[personajul] [denumirea acţiunii la prezent]."
SD5c: Faceţi o pauză după încheierea acţiunii. „Ce a făcut [personajul]?"
R5c: „[personajul] [denumirea acţiunii la trecut]."

SD6: Rotire aleatorie între trecut, prezent şi viitor, în timp ce personajul îndeplineşte o acţiune. Modul de a roti timpurile verbale este să omiteţi aleatoriu întrebările pentru pasul a) şi/sau b), folosind SD5 de mai sus, astfel încât ordinea întrebărilor să nu fie previzibilă.
R6: Elevul răspunde printr-o propoziţie cu timp verbal corect.

Trimiteri: **Aducerea aminte**
Dezvoltarea limbajului I

Pluralul

Obiective:

1. Învăţarea limbajului corect gramatical.
2. Înţelegerea noţiunii de cantitate.

Procedeu: Elevului i se prezintă mai mulţi itemi, pe care trebuie să-i potrivească în mod corect în funcţie de numărul lor (singular vs. plural), folosind un limbaj corect gramatical.

Prompturi: Folosiţi promptul fizic, demonstraţia, promptul verbal, indicarea cu degetul sau promptul de poziţie. Diminuaţi treptat prompturile, până când elevul ajunge să răspundă independent.

Criterii de începere a programului: Elevul stăpâneşte noţiunile de *mare/mic* şi *mult/puţin*.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Discriminare (receptiv).** Alegeţi un item (de exemplu, cuburi) şi formaţi două grămezi distincte: una care să conţină un singur exemplar din acel item, şi alta care să conţină două sau mai multe exemplare. Spuneţi-i elevului: „Arată cub." *vs.* „Arată cuburi." Variaţi programul folosind diverse obiecte 3D, dar şi imagini.

Etapa 2: **Denumiri (expresiv).** Arătaţi-i elevului o mulţime care conţine unul sau mai mulţi itemi (de exemplu, maşini). Întrebaţi: „Ce este?" Elevul trebuie să răspundă „maşină" sau „maşini".

Etapa 3: **Verbe (expresiv).** Arătaţi-i elevului imagini reprezentând diverse acţiuni şi puneţi-i o întrebare care presupune folosirea corectă a verbului şi a substantivului.

Ce mănâncă tata de dimineaţă?
Ce fac băieţii?
Unde locuiesc copiii?

Etapa 4: **Gramatică avansată.** După ce elevul înţelege ideea de bază din noţiunile de singular *vs.* plural, învăţaţi-l să rostească propoziţii complete folosind formulări cât mai diverse.

Ce este asta? Este o maşină.
Ce sunt astea? Sunt maşini.
Ce vezi? Văd o maşină.
Ce vezi? Văd nişte maşini.

Etapa 5: **Învăţaţi elevul să potrivească forma verbului cu singularul sau pluralul subiectului.** Arătaţi-i imagini reprezentând persoane care îndeplinesc diverse acţiuni şi întrebaţi: „Ce se întâmplă în imagine?"

Băiatul doarme.
Băieţii dorm.
Mama râde.
Mama şi tata râd.

Etapa 6: **Scrierea.** Elevul completează spaţiile libere dintr-o propoziţie cu singularul sau pluralul substantivelor şi verbelor.

Trimiteri: **Descrieri**
Timpurile verbale

„Nu ştiu"

Obiective:

1. Deprinderea unui mijloc de a răspunde la o întrebare al cărei răspuns nu îl cunoaşte.
2. Învăţarea unei modalităţi de a cere informaţii suplimentare. „Nu ştiu" este un răspuns care precede cererea de lămuriri din partea elevului (de exemplu, „Nu ştiu. Ce este?").
3. Reducerea ecolaliei (ecolalia este o manifestare frecventă atunci când elevul nu cunoaşte răspunsul).
4. Terapeutul va dobândi o metodă de a identifica cunoştinţele deficitare ale elevului.
5. Reducerea frecvenţei răspunsurilor ghicite.

Procedeu:

Scopul programului este ca elevul să spună „nu ştiu" atunci când este întrebat care este denumirea sau funcţia unui obiect necunoscut. Rugaţi-l să identifice diverse obiecte pe care le cunoaşte bine, precum şi obiecte pe care nu le cunoaşte. Promptaţi-l să spună „nu ştiu" când i se cere să denumească obiecte necunoscute. În cele din urmă, trebuie învăţat să întrebe care este denumirea obiectului necunoscut (folosind, de exemplu, întrebarea „Ce este?").

Etapa 1:

Elevul este rugat să identifice diverse obiecte pe care le cunoaşte bine, dar şi obiecte pe care nu le cunoaşte. Când îi cereţi să denumească obiecte necunoscute, promptaţi-l să spună: „Nu ştiu." Dacă încearcă să găsească o denumire şi aceasta este incorectă, spuneţi-i: „Nu ghicim."

După ce s-a obişnuit să spună „nu ştiu", combinaţi exerciţiile despre obiecte necunoscute cu cele despre obiecte cunoscute. Este important să-l recompensaţi pe elev atât atunci când denumeşte obiectele cunoscute, cât şi atunci când răspunde „nu ştiu", altfel va spune că nu ştie chiar dacă are în faţă un obiect cunoscut.

a. SD: Ce este? R: Nu ştiu.
b. SD: Cine este? R: Nu ştiu.
c. SD: Unde este? R: Nu ştiu.

Etapa 2: **Elevul trebuie învățat să întrebe pe altcineva care este denumirea unui obiect.** Arătați-i mai mulți itemi sau mai multe imagini și cereți-i să denumească itemii cunoscuți. Dacă nu știe, trebuie să pună întrebarea potrivită:

a. Ce este?
b. Cine este?
c. Unde este?

Etapa 3: **Puneți-i elevului întrebări prin care să îi cereți diverse informații pe care nu le cunoaște.** Exemplu: „Ce o să mănânci diseară?" La început, întrebările trebuie să fie relevante pentru el. Treptat, treceți la întrebări prin care încercați să aflați informații mai generale. ESTE IMPORTANT CA ÎNTREBĂRILE SĂ FIE FUNCȚIONALE, MOTIVANTE ȘI ADECVATE VÂRSTEI.

Etapa 4: **Folosiți un limbaj diversificat.** Puneți-i elevului o întrebare fără sens și învățați-l să răspundă: „Nu înțeleg.", „Ce ai spus?", „Repetă, te rog." sau alte sintagme care se folosesc de obicei în această situație.

Trimiteri: **Asertivitatea**
Denumiri (expresiv)
Învățarea prin observare

Conversația – abilități intermediare

Obiective:

1. Dezvoltarea unui mijloc de interacțiune socială.
2. Folosirea unor propoziții mai lungi.
3. Învățarea strategiilor de conversație.
4. Sporirea șanselor elevului de a fi acceptat de copiii de aceeași vârstă.
5. Deprinderea obișnuinței de a fi atent și de a răspunde la stimulul verbal al celor din jur.

Procedeu:

Scopul programului este ca elevul să deprindă abilitățile de conversație. La început, va învăța să răspundă la întrebări simple. Treptat, întrebările vor solicita un limbaj mai bogat și vor avansa spre abilități mai complexe de conversație.

Întrebările trebuie să fie adecvate vârstei și să corespundă tipurilor de întrebări pe care le pun, de obicei, copiii de aceeași vârstă cu elevul. La fel, și răspunsurile trebuie să fie adecvate vârstei. La întrebarea „Ce mai faci?", un răspuns mai adecvat decât: „Sunt bine, mulțumesc." ar fi un simplu: „Bine." Este esențial, așadar, să observați cum vorbesc copiii care sunt de-o seamă cu elevul înainte de a vă stabili obiectivele conversaționale.

Etapa 1:

Răspunsuri la întrebări deschise (învățate mecanic).

a. Cum te cheamă? (B: 2-0)
b. Câți ani ai? (B: 3-0)
c. Pe cine iubești cel mai mult?/Cine te iubește cel mai mult?/ Cât de mult?
d. La ce școală mergi?
e. Cine e învățătoare?
f. Câți copii sunteți în clasă?
g. Unde stai? (B: 4-0)
h. Ce telefon ai?
i. Ce culoare are casa ta?
j. Cum o cheamă pe pisica ta?
k. Unde stă bunica?
l. Ce culoare ai părul?

Etapa 2: **Răspunsuri la întrebări subiective.**

a. Ce-ți place cel mai mult să mănânci?
b. Ce-ți place cel mai mult să bei?
c. Ce culoare îți place?
d. Care e emisiunea ta preferată?
e. Ce materie îți place la școală?
f. Ce-ți place să faci când vii de la școală?

Etapa 3: **Răspunsuri la întrebări închise (de tipul da/nu).**

a. Ai frați?
b. Ai surori?
c. Ai animale acasă?
d. Îți place fotbalul?
e. Îți plac desenele animate?
f. Ești băiat/fată?
g. Ai ochelari?
h. Mașina voastră e albastră/albă etc.?
i. Îți place pizza?
j. Ai bicicletă?

Etapa 4: **Întrebări conversaționale** (răspunsurile pot varia).

a. Unde este [numele unei persoane])?
b. Cum e afară?
c. Ce-ai mâncat de dimineață?
d. Ce faci acum?

Etapa 5: **Răspunsuri la întrebări cu opțiuni multiple.**

a. Vrei înghețată de căpșune sau de ciocolată?
b. Câinele de acolo e mare sau mic?

Etapa 6: **Elevul răspunde printr-o întrebare.**

a. Ce mai faci? („Bine. Tu?")
b. Cum te cheamă? („Maria. Pe tine cum te cheamă?")
c. Câți ani ai? („Cinci. Tu câți ani?")
d. Ce-ai mâncat aseară? („Piure cu salată. Tu ce-ai mâncat aseară?")

Etapa 7: **Afirmații reciproce.**

a. Am o bluză albastră. („Eu am o bluză roșie.")
b. Am în mână un creion. („Eu am în mână o gumă.)
c. Mă cheamă Ioana. („Pe mine mă cheamă Elena.")
d. Îmi place să joc fotbal. („Mie îmi place să joc tenis.")

Etapa 8: **Afirmație - întrebare.**

a. Am fost la film. („Ce ai văzut?")
b. Am un câine. („Cum îl cheamă?")
c. M-am distrat în weekend. („Ce-ai făcut?")
d. Fotbalul este sportul meu preferat. („Cu ce echipă ții?")

Etapa 9: **Afirmație - afirmație negativă.**

a. Îmi plac gogoșile. („Mie nu îmi plac gogoșile. Îmi plac mai mult prăjiturile.")
b. Îmi place să înot la mare. („Mie nu-mi place la mare. E apa prea adâncă.")

Etapa 10: **Afirmație - afirmație - întrebare.**

a. Îmi place înghețata. („Mie îmi plac și prăjiturile, și înghețata. Ție îți plac prăjiturile?")
b. Nu-mi place să spăl vasele. („Mie nu-mi place să duc gunoiul. Ție îți place?")
c. Îmi place *Tom și Jerry*. („Mie îmi place *Familia Simpson*. Ție îți place?")
d. Mă duc la film. („Și eu. La ce film te duci?")
e. În cazul poveștilor sau filmelor cunoscute, elevul poate întreba: „Ți-a plăcut când...?"

Întrebări

Obiective:

1. Sporirea atenţiei faţă de lumea din jur şi de acţiunile celorlalţi.
2. Dobândirea unui mijloc de a obţine informaţii.

Procedeu: Aranjaţi diverse situaţii în care elevul să fie motivat să pună întrebări. Scopul programului este ca elevul să iniţieze întrebări în urma unor întâmplări care apar în mod natural.

Prompturi: Folosiţi prompturi verbale sau gesturi. Diminuaţi treptat prompturile, până când elevul ajunge să pună întrebări în mod independent.

Criterii de succes: Elevul pune o întrebare adecvată de patru ori din cinci situaţii, fără să aibă nevoie de prompt. Ştie să pună întrebări şi atunci când lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **a) Ce este?** Faceţi în aşa fel încât un obiect care nu-i este familiar elevului să fie pus la vedere. La început, alegeţi un loc fix pentru obiectul respectiv şi treceţi pe lângă el în timpul fiecărui exerciţiu. Promptaţi elevul să pună o întrebare potrivită. Dacă este necesar, faceţi exerciţii repetate. După ce elevul prinde ideea, începeţi să variaţi locul unde aşezaţi obiectul şi lăsaţi intervale mai lungi între exerciţii.

b) Aşezaţi la vedere câteva obiecte (unele cunoscute elevului, altele necunoscute) şi întrebaţi: „Ce vezi?" Elevul numeşte itemii şi întreabă: „Ce este?" când ajunge la un item necunoscut.

Etapa 2: **Cine este?** Arătaţi-i elevului fotografii care reprezintă oameni, unii cunoscuţi, alţii necunoscuţi lui. Întrebaţi la început: „Cine este?", apoi eliminaţi treptat întrebarea şi transformaţi-o în comentariu. De exemplu, în timp ce prezentaţi o imagine, spuneţi: „A, ia uite aici!" Dacă persoana nu îi este familiară, elevul trebuie să spună: „Cine este?"

Etapa 3: **a) Unde este?** Ascundeţi un item preferat al copilului într-o cameră. Spuneţi-i: „În cameră este un [denumirea obiectului]." Când întreabă unde, arătaţi-i sau daţi-i instrucţiuni verbale ca să găsească singur itemul. O altă variantă ar fi să-i spuneţi: „Mama (sau altă persoană) ştie" şi să trimiteţi copilul să o întrebe.

b) Pregătiţi materialele pentru o activitate (de pildă, pictat), dar lăsaţi deoparte un accesoriu important (pensula, să zicem). Elevul trebuie să întrebe: „Unde este [pensula]?"

c) Puneţi câţiva itemi pe masă. Rugaţi elevul să vă aducă unul dintre itemi. Dacă itemul cerut se află pe masă, elevul trebuie să-l aducă. Dacă nu se află, trebuie să întrebe: „Unde este [item]?"

Etapa 4: **Ce faci?** Terapeutul se întoarce foarte teatral cu spatele la elev pentru a face o acţiune şi se uită peste umăr. Elevul este promptat să întrebe: „Ce faci?"

Exemple de activităţi
Baloane de săpun
Desen
Jucării cu cheie
Jocuri de puzzle
„Vino să te gâdil!"

Etapa 5: **Ce e înăuntru?** Terapeutul pune ceva într-o cutie şi o scutură ostentativ în faţa elevului. Generalizaţi procedeul, lăsând la vedere în cameră un recipient care iese în evidenţă şi dându-i de înţeles elevului că se află ceva înăuntru.

Etapa 6: **Unde te duci?** Terapeutul se ridică şi pleacă din cameră. Faceţi acest lucru într-o manieră care să atragă atenţia elevului. Promptaţi-l să întrebe: „Unde te duci?" Terapeutul dă un răspuns interesant şi îl invită pe elev să-l însoţească:

„La bucătărie (să beau un suc)."
„Să fac baloane."
„Să mănânc ceva."
„Să mă dau în leagăn/pe tobogan etc."

Etapa 7: **La cine e?** Spuneţi-i elevului: „Cineva are un [obiect]."

Etapa 8: **Ce s-a întâmplat?** Terapeutul se așază lângă elev și plânge sau suspină supărat.

„Mi-am rupt creionul."
„Nimeni nu vrea să se joace cu mine." (pe urmă luați elevul la joacă)
„Am nevoie de ajutor." (la o activitate simplă, care îi place copilului)
„Mi-e drag de tine (ia-mă în brațe!)."
„Păpușica mea a adormit." (rugați elevul să o trezească)

Întrebări suplimentare:
Unde este cutia?
Unde este mama?
Cât e ceasul?
Pot să fac și eu?/Pot să mă joc?
Cine e acolo? (cineva bate la ușă, se aude urcând pe scări etc.)
Cum ai făcut?
Ce să fac?
Cum să fac?

Trimiteri:
„Nu știu"
Dezvoltarea limbajului I
Conversație

Ordonarea unei succesiuni

Obiective:

1. Familiarizarea cu ordinea evenimentelor din viaţa de zi cu zi.
2. Dezvoltarea gândirii abstracte şi a abilităţilor de rezolvare a problemelor.
3. Îmbunătăţirea înţelegerii relaţiei cauză-efect.
4. Mai buna conştientizare a lumii din jur şi a relaţiilor sociale.
5. Îmbogăţirea limbajului expresiv.
6. Dezvoltarea abilităţii de a povesti.

Procedeu:

Folosiţi imagini care reprezintă diverse scene, precum şi cartonaşe cu numere şi litere. Începeţi cu succesiuni de trei scene. Alegeţi imagini care înfăţişează în mod clar progresul unei activităţi. Scrieţi pe spatele imaginii o propoziţie care să descrie scena, astfel încât toţi terapeuţii să se poată referi la ea cu aceleaşi cuvinte. Fiecare imagine trebuie să fie caracterizată de o propoziţie diferită, care să surprindă esenţialul scenei înfăţişate.

Elevul trebuie să pună imaginile în ordine, de la stânga la dreapta. După ce le-a ordonat, rugaţi-l să vă povestească ce se întâmplă în imaginile aflate în faţa lui. Scopul este ca elevul să se obişnuiască să relateze poveşti simple, folosindu-se de imagini ca prompt.

Succesiunile de evenimente amuzante şi interesante vor menţine motivaţia elevului pentru program. Puteţi să vă alcătuiţi propriile imagini decupând ilustraţiile unei poveşti sau fotografiind elevul şi diverse persoane familiare lui. În acest fel, ajutaţi la generalizarea programului şi faceţi mai funcţională abilitatea de ordonare a evenimentelor.

Criterii de începere a programului:

O condiţie preliminară este abilitatea de sortare.

Criterii de succes:

Elevul răspunde corect la opt din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Succesiune de trei evenimente.** Prezentaţi prima imagine şi promptaţi elevul să o descrie. Spuneţi-i că este prima imagine, arătaţi-i unde să o aşeze pe masă şi ajutaţi-l să o pună. Prezentaţi a doua imagine şi faceţi la fel, spunându-i că aceasta este următoarea imagine. Repetaţi procedeul cu a treia imagine, spunându-i că este ultima. Treceţi în revistă imaginile ori de câte ori este necesar, până când elevul descrie corect scena şi pune imaginile pe masă fără să aibă nevoie de prompt.

În acest moment, recurgeţi la procedeul de înlănţuire inversă. Prezentaţi prima imagine, rugaţi elevul să o descrie şi spuneţi-i: „Pune în ordine." Elevul trebuie să pună imaginea în partea stângă a mesei. Prezentaţi celelalte două imagini împreună, aşezate una peste alta şi la distanţă de prima imagine. Întrebaţi: „Acum ce urmează?" Îndrumaţi-l să aleagă a doua imagine şi să o pună în dreapta celei dintâi. Elevul trebuie să aşeze apoi pe masă a treia imagine, la sfârşitul rândului. Spuneţi-i: „Acum povesteşte-mi."

După ce elevul aranjează corect a doua şi a treia imagine, aşezaţi toate cele trei imagini grămadă pe masă. Spuneţi-i: „Pune în ordine." După ce a ordonat imaginile, rugaţi-l să vă povestească evenimentele.

NOTĂ: Unii elevi învaţă mai uşor dacă încep direct cu etapa a 2-a şi a 3-a.

Etapa 2: **Ordonarea a trei cartonaşe cu litere** (de exemplu, A-B-C).

Etapa 3: **Ordonarea a trei cartonaşe cu numere** (de exemplu, 1-2-3).

Etapa 4: **Succesiune de patru imagini.** Folosiţi procedeul de mai sus pentru a preda ordonarea a patru cartonaşe prin înlănţuire inversă.

Pasul 1 înseamnă ordonarea cartonaşelor 3 şi 4, în condiţiile în care cartonaşele 1 şi 2 se află deja pe masă.

Pasul 2 înseamnă ordonarea cartonaşelor 2, 3 şi 4, cartonaşul 1 fiind deja pe masă.

Pasul 3 înseamnă ordonarea tuturor celor patru cartonaşe.

Etapa 5: **Ce urmează?** După ce elevul s-a familiarizat cu descrierea unei succesiuni, arătaţi spre locul gol din dreapta ultimei imagini şi întrebaţi: „Ce urmează?" Oferiţi prompt verbal pentru a obţine un răspuns plauzibil.

Etapa 6: Succesiune de cinci şi şase imagini.

Etapa 7: Ordonarea a 4-6 cartonaşe cu litere.

Etapa 8: Ordonarea a 4-6 cartonaşe cu numere.

Trimiteri: Noţiuni cantitative
Cauză şi efect

Primul/ultimul

Obiective:

1. Folosirea în limbajul uzual a abilităţii de ordonare a unei succesiuni.
2. Observarea cu mai multă atenţie a relaţiei temporale dintre evenimente.
3. Îmbunătăţirea capacităţii de aducere aminte.

Procedeu: Elevul este instruit să îndeplinească mai multe acţiuni, apoi este întrebat care a fost prima şi care ultima.

Prompturi: Folosiţi promptul fizic, demonstraţia, promptul verbal, indicarea cu degetul sau promptul temporal. Diminuaţi treptat prompturile, până când elevul ajunge să răspundă independent.

Criterii de începere a programului: Elevul trebuie să fie capabil să aranjeze diverşi itemi într-o succesiune simplă. De asemenea, trebuie să fi învăţat instrucţiunile receptive cu paşi multipli (cel puţin doi paşi).

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciţii, fără să fie promptat şi având la dispoziţie două opţiuni. Răspunde corect la opt din zece exerciţii dacă are la dispoziţie trei sau mai multe opţiuni. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Cereţi-i elevului să ordoneze trei sau mai multe cartonaşe cu imagini reprezentând o succesiune. Cartonaşele trebuie să fi fost învăţate în programul de ordonare.**

SD1. „Arată primul."
R1: Elevul arată primul cartonaş din succesiune (aflat întotdeauna la stânga).

SD2: „Arată ultimul."
R2: Elevul arată ultimul cartonaş din succesiune.

SD3: Rotire aleatorie între SD1 şi SD2.

Puteţi folosi, de asemenea, numere sau litere.

Etapa 2: **Ordonați mai multe animale (sau păpuși, figurine etc.) unele lângă altele, toate cu fața spre aceeași direcție.**
Exemplu: Figurinele își așteaptă rândul să se suie în autobuz.

SD1: „Care este primul?"
R1: Elevul arată prima figurină din rând.

SD2: „Care este ultimul?"
R2: Elevul arată ultima figurină din rând.

SD3: Rotire aleatorie între SD1 și SD2.

SD4: Aranjați rândul de figurine cu fața înspre direcții diferite, astfel încât elevul să nu fie dependent de aranjamentul stânga-dreapta.

Etapa 3a: **Așezați pe masă doi itemi. Spuneți: „Arată [item 1] prima oară."** După ce elevul arată itemul cerut, spuneți-i: „Arată [item 2] ultima oară." Schimbați setul de obiecte la fiecare exercițiu. Cuvintele „prima oară" și „ultima oară" din instrucțiune sunt un prompt care va fi diminuat mai târziu.

Atenție! În cadrul programului receptiv de **Instrucțiuni**, l-ați învățat deja pe elev să execute în ordine corectă instrucțiuni alcătuite din doi sau trei pași. Chiar dacă ați folosit cuvintele „prima oară" și „ultima oară" în acel program, nu a fost totuși suficient pentru a preda noțiunea de *prima (oară)* vs. *ultima (oară)*. Motivul? Ordinea cuvintelor nu este niciodată prezentată în mod aleatoriu în cadrul programului receptiv de **Instrucțiuni**. Dimpotrivă, programul **Primul/ultimul** îi cere elevului SĂ-ȘI AMINTEASCĂ ordinea în care a făcut diverse acțiuni, prin urmare „prima oară" și „ultima oară" pot fi rotite aleatoriu.

SD1: „Ce ai arătat ultima oară?"
R1: Elevul numește itemul pe care l-a arătat ultima oară.

Etapa 3b: SD2a: „Ce ai arătat ultima oară?"
R2a: Elevul numește itemul pe care l-a arătat ultima oară.

SD2b: „Ce ai arătat prima oară?"
R2b: Elevul numește itemul pe care l-a arătat prima oară.

Etapa 3c: SD3: „Ce ai arătat prima oară?"
R3: Elevul numește itemul pe care l-a arătat prima oară.

Etapa 3d: Rotire aleatorie între „prima oară" și „ultima oară".

Etapa 3e: Eliminați cuvintele „prima oară" și „ultima oară" atunci când îi cereți elevului să arate itemii aranjați în fața lui. După ce răspunde bine la SD5 cu doi itemi, așezați trei itemi pe masă. Dați-i o singură instrucțiune o dată. Elevul trebuie să arate pe rând fiecare din cei trei itemi.

Etapa 3f: Rotire aleatorie între „Ce ai arătat prima oară?" și „Ce ai arătat ultima oară?" în câmp de trei itemi.

Etapa 4a: **Acțiuni din mediu.** Cereți-i elevului să îndeplinească [acțiunea 1]. Cereți-i apoi să îndeplinească [acțiunea 2]. Setul de acțiuni trebuie schimbat la fiecare exercițiu. Dacă e nevoie, puteți folosi în instrucțiune cuvintele „prima oară" și „ultima oară", pe care le veți elimina treptat.

SD1: „Ce ai făcut ultima oară?"
R1: Elevul numește acțiunea pe care a făcut-o ultima oară.

Etapa 4b: SD2a: „Ce ai făcut ultima oară?"
R2a: Elevul numește acțiunea pe care a făcut-o ultima oară.
SD2b: „Ce ai făcut prima oară?"
R2b: Elevul numește acțiunea pe care a făcut-o prima oară.

Etapa 4c: SD3: „Ce ai făcut prima oară?"
R3: Elevul numește acțiunea pe care a făcut-o prima oară.

Etapa 4d: Rotire aleatorie între „prima oară" și „ultima oară".

Etapa 4e: După ce elevul răspunde bine la cerințele etapei 4d cu doi itemi, treceți la trei itemi și rostiți o singură instrucțiune o dată. Rotiți aleatoriu „Ce ai făcut prima oară?" cu „Ce ai făcut ultima oară?" în câmp de trei.

Trimiteri: **Ordonarea unei succesiuni**
Înainte/după
Instrucțiuni (receptiv)
Aducerea aminte
Timpurile verbale

Înainte/după

Obiective:

1. Folosirea în limbajul uzual a abilităţii de ordonare a unei succesiuni.
2. Observarea cu mai multă atenţie a relaţiei temporale dintre evenimente.
3. Îmbunătăţirea capacităţii de aducere aminte.
4. Punerea bazelor abilităţii de a îndeplini instrucţiuni complexe.

Prompturi: Folosiţi promptul fizic, demonstraţia, promptul verbal, indicarea cu degetul sau promptul de poziţie. Diminuaţi treptat promptul, până când elevul ajunge să răspundă independent.

Criterii de începere a programului: Elevul trebuie să stăpânească programele **Primul/ultimul** şi **Ordonarea unei succesiuni**. Majoritatea copiilor care sunt pregătiţi pentru acest program au început deja să folosească corect şi timpurile verbale.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciţii, fără să fie promptat şi având la dispoziţie două opţiuni. Răspunde corect la opt din zece exerciţii când are la dispoziţie trei sau mai multe opţiuni. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Identifică itemul care se află înainte sau după un punct anume dintr-o serie.**

a) *Numere.* Cereţi-i elevului să ordoneze mai multe numere (de pildă, de la1 la 5). Trebuie să le alinieze pe masă de la cel mai mic la cel mai mare. Rugaţi-l să vă indice un număr (de pildă, 3). Faceţi un semn pe acest număr, întrucât va fi punctul de referinţă. Rugaţi apoi elevul să vă spună ce număr se află înainte sau după numărul de referinţă (de exemplu, „Ce se află înainte de 3?").

b) *Literele alfabetului.* Urmaţi acelaşi procedeu ca la punctul a), dar folosind literele alfabetului.

c) *Zilele săptămânii.* Folosiţi o bandă de hârtie pe care sunt enumerate în ordine zilele săptămânii. Urmaţi acelaşi procedeu ca la punctul a).

d) *Succesiune de imagini.* Cereţi-i elevului să ordoneze pe masă scenele dintr-o succesiune de imagini. Întrebaţi-l ce s-a întâmplat înainte sau după un anumit eveniment din succesiune (de pildă, Î: „Ce a făcut băiatul înainte să mănânce banana?" R: „A curăţat-o de coajă." Î: „Ce a făcut după ce a mâncat-o?" R: „A aruncat coaja.")

Etapa 2: **Elevul face mai multe acţiuni şi răspunde la întrebări legate de acţiunea îndeplinită înainte sau după altă acţiune.** Terapeutul trebuie să-i ceară elevului să facă cel puţin trei acţiuni. Itemul de referinţă trebuie să fie altul decât prima sau ultima acţiune. Dacă este un lanţ format din trei acţiuni, întrebaţi despre acţiunea aflată înainte sau după acţiunea din mijloc. Exemplu:

T: „Închide uşa."
S: Elevul închide uşa.

T: „Bate din palme."
S: Elevul bate din palme.

T: „Dă cu piciorul în minge."
S: Elevul dă cu piciorul în minge.

T: „Ce ai făcut înainte să baţi din palme?"
S: „Am închis uşa."

T: „Ce ai făcut după ce ai bătut din palme?"
S: „Am dat cu piciorul în minge."

Etapa 3: **Elevul îndeplineşte instrucţiuni care includ cuvântul „înainte" sau „după".**

Trimiteri: **Aducerea aminte**
Primul/ultimul
Ordonarea unei succesiuni

Poveşti

Obiective:

1. Contactul cu lumea cărţilor, care va fi o sursă importantă de învăţare pe viitor.
2. Expunerea la situaţii noi.
3. Stimularea dezvoltării limbajului prin intermediul cărţilor.
4. Crearea de recompense noi.
5. Apariţia unor activităţi noi de petrecere a timpului liber.

Procedeu: Citiţi-i elevului poveşti. Folosiţi cărţi care ştiţi că i-ar plăcea (de pildă, cărţi cu dinozauri, prinţese, Superman etc.), cu poveşti interesante şi bine ilustrate. La început, încercaţi să folosiţi cărţi prevăzute cu clapete care se deschid şi se închid sau cu butoane care produc sunete când sunt apăsate. Monitorizaţi îndeaproape comportamentul elevului, ca să vă asiguraţi că ascultă povestea. Implicaţi-l în mod activ: rugaţi-l să indice cu degetul diverse imagini, să răspundă la întrebări şi să dea pagina. Nu-l lăsaţi să dea pagina prea devreme. Încercaţi să puneţi câte o întrebare la fiecare pagină sau după două-patru propoziţii. Faceţi referire la noţiuni aflate în lucru în cadrul altor programe (de pildă, denumirea obiectelor, culori, prepoziţii, cauză şi efect, emoţii, funcţii).

Etapa 1: **Creşteţi intervalul de timp în care elevul ascultă o poveste.** Folosiţi recompense generoase pentru a menţine interesul elevului.

Etapa 2: **Cereţi-i să identifice receptiv noţiunile care au fost predate în cadrul altor programe.**

Etapa 3: **Cereţi-i să denumească expresiv noţiunile care au fost predate în cadrul altor programe.**

Etapa 4: **Ghiceşte ce urmează.**

Etapa 5: **Explică de ce s-a petrecut un anumit eveniment.**

Etapa 6: **Încurajaţi folosirea cărţilor ca activitate independentă.**

Etapa 7: **Cereţi-i elevului să facă rezumatul unei poveşti pe care a citit-o singur sau pe care i-aţi citit-o voi.** Rezumatul trebuie să includă enumerarea personajelor, istorisirea principalelor momente ale poveştii, sfârşitul, precum şi părerea personală a copilului (dacă i-a plăcut sau nu povestea).

Etapa 8: **Cereţi-i elevului să inventeze o poveste scurtă, apoi ilustraţi-o cu desene şi creaţi o carte.** Puteţi lucra în fiecare zi la câte o pagină, vreme de mai multe zile.

Etapa 9: **Poveşti în colaborare.** Terapeutul şi elevul adaugă pe rând câte o propoziţie la o poveste care începe cu: „A fost odată ca niciodată..." Promptaţi-l cu propoziţii parţiale, dacă e nevoie (de pildă, „Era un băiat pe nume...", „El trăia în..." sau „Într-o bună zi...").

Etapa 10: **Elevul spune o poveste completă.** Cereţi-i elevului să inventeze o poveste completă. La început, promptaţi-l să includă trei componente: începutul, cuprinsul şi încheierea. Treptat, creşteţi complexitatea poveştilor spuse. Pentru a-l obişnui cu acest proces, puteţi începe cu poveşti familiare, pe care le-a auzit de nenumărate ori.

Cauză şi efect

Obiective:

1. Învăţarea relaţiilor temporale.
2. Învăţarea succesiunii evenimentelor.
3. Anticiparea urmărilor unui eveniment.
4. Identificarea repercusiunilor unui comportament.
5. Deprinderea abilităţii de a face deducţii pornind de la o întâmplare.
6. Dezvoltarea gândirii abstracte.
7. Dezvoltarea abilităţilor de rezolvare a unei probleme (cu alte cuvinte, să ştie ce soluţie să aleagă într-o anumită situaţie).

Procedeu: La început, elevul va observa întâmplările care se petrec într-un anumit cadru şi va fi rugat să identifice cauza şi efectul lor. Ulterior, i se vor prezenta o serie de evenimente înfăţişate în imagini. Elevul va fi învăţat la început să identifice ordinea evenimentelor. În cele din urmă, va face deducţii cu privire la aceste evenimente.

Etapa 1: **Folosiţi jocul de rol sau exemplificaţi o acţiune cu un rezultat evident.** Rugaţi elevul să explice de ce a apărut acel rezultat.

RELAŢII CAUZALE SIMPLE

Cauză	*Efect*
Sting lumina	Se face întuneric în cameră
Iau jucăria unui copil	Copilul plânge
Arunc un obiect	Obiectul ajunge pe podea
Gâdil pe cineva	Persoana respectivă râde
„Mi-e foame"	Mănânc
„Mi-e sete"	Beau apă
„Mi-e somn" (casc)	Mă culc
Mă lovesc	Plâng
Dăruiesc ceva	Celălalt se bucură/zâmbeşte
Mă julesc	Curge sânge
Cade prosopul în apă	Prosopul e ud
Scap oul pe jos	Oul se sparge

Beau	Paharul e gol
Mănânc	Farfuria rămâne goală
Înot	Mă ud
Fac duş	Mă ud la păr
Întorc cheia unei jucării	Jucăria începe să meargă
Dau drumul la radio	Se aude muzică
Dau drumul la DVD-player	Începe un film
Încălzesc mâncarea la microunde	FRIGE!
Trag apa	Dispare hârtia/caca
Mă joc în noroi	Mă murdăresc pe mâini
Mă spăl cu săpun	Am mâinile curate
Fac pe mine	Am chiloţeii murdari
Tai cu cuţitul	Fructul se desface în felii
Ciocănesc la uşă	Latră câinele
Sună telefonul	Un adult răspunde

RELAŢII CAUZALE COMPLEXE

Cauză	*Efect*
Insult un copil	Copilul plânge
Un copil îşi loveşte colegul	Trece pe scaunul de pedeapsă
Un copil e bolnav (de ex. vomită)	Se duce la cabinetul medical
Uit înghețata afară	Înghețata se topeşte
Nu îmbin corect şinele de tren	Trenuleţul deraiază
Se desface fermoarul la pantaloni	Copiii râd de mine
Spăl farfuria	Primesc desert
N-o ascult pe mama	Mama se supără/mă ceartă
Joc fotbal în casă	Sparg becul

Generalizaţi noţiunea la evenimentele din viaţa de zi cu zi, pe măsură ce acestea se întâmplă.

Exemplu:
Terapeut: De ce s-au topit creioanele de ceară?
Elevul: Pentru că le-am lăsat în soare.
Terapeutul: De ce s-au topit creioanele de ceară la soare?
Elevul: Pentru că soarele e fierbinte.

Etapa 2: **Arătaţi-i elevului o succesiune de cartonaşe aşezate în ordine, dar omiteţi un cartonaş şi rugaţi-l să descrie evenimentul care lipseşte.**

Etapa 3: **Arătați-i elevului cartonașele în ordine și rugați-l să vă spună ce s-a întâmplat înainte de începerea evenimentelor ilustrate.**

Etapa 4: **Arătați-i elevului cartonașele în ordine și rugați-l să vă spună ce crede că este posibil să se întâmple după ultima imagine.**

Etapa 5: **Arătați-i elevului o imagine și puneți o întrebare care presupune o deducție** (de exemplu, „De ce plânge fetița?", „De ce mănâncă băiatul?", „De ce doamna își face bagajul?" etc.).

Etapa 6: **Puneți întrebări la fel cu cele descrise mai sus în timp ce citiți povești.** Treptat, renunțați să vă mai bazați pe imagini ca indicii vizuale.

Etapa 7: **Intraverbal.** Puneți întrebări de tipul *de ce*, care se bazează pe cunoștințele generale ale copilului și pe informațiile pe care le-a învățat deja (de ex., „De ce mâncăm?", „De ce au păsările aripi?").

Trimiteri: **Ordonarea unei succesiuni**
Ce lipsește?

Capacitatea de înțelegere I

Obiective:
1. Discriminarea întrebărilor de tipul *unde, când, cum, cine, ce* etc.
2. Dezvoltarea atenției pentru stimulii vizuali.
3. O mai bună înțelegere a informațiilor citite sau auzite.

Procedeu: Puneți-i elevului o întrebare care necesită utilizarea unor informații proaspăt primite (citite sau auzite) sau la care poate răspunde privind în jur sau uitându-se la o poză.

Prompturi: Folosiți promptul fizic, demonstrația, promptul verbal, indicarea cu degetul sau promptul de poziție. Diminuați treptat prompturile, până când elevul ajunge să răspundă independent.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciții. Răspunsurile trebuie să fie corecte și atunci când terapeutul lucrează cu cel puțin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: Ce?

Etapa 2: Ce culoare?

Etapa 3: Ce? *vs.* Ce culoare?

Etapa 4: Cine?

Etapa 5: Cine? *vs.* Ce?

Etapa 6: (Ce) face?

Etapa 7: Cine? *vs.* Ce? *vs.* (Ce) face?

Etapa 8: Unde?

Etapa 9: Cine? *vs.* Ce? *vs.* (Ce) face? *vs.* Unde?

Etapa 10: Care?

Etapa 11: Cine? *vs.* Ce? *vs.* (Ce) face? *vs.* Unde? *vs.* Care?

Etapa 12: Cum?

Etapa 13: Cine? *vs.* Ce? *vs.* (Ce) face? *vs.* Unde? *vs.* Care? *vs.* Cum?

Capacitatea de înțelegere II

Obiective:

1. Elevul va învăța să răspundă la întrebări obișnuite despre informațiile primite.
2. Dezvoltarea atenției față de stimulii auditivi și vizuali.
3. Discriminarea întrebărilor de tipul *unde, când, cum, cine, ce* etc.

Procedeu: Puneți-i elevului o întrebare care presupune utilizarea cunoștințelor generale și a informațiilor dobândite anterior.

Prompturi: Folosiți promptul fizic, demonstrația, promptul verbal, indicarea cu degetul sau promptul de poziție. Diminuați treptat prompturile, până când elevul ajunge să răspundă independent.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciții. Răspunsurile trebuie să fie corecte și atunci când terapeutul lucrează cu cel puțin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: Cine?

Etapa 2: Cine? *vs.* (Ce) face?

Etapa 3: Cine? *vs.* (Ce) face? *vs.* Ce? *vs.* Ce culoare?

Etapa 4: Cine? *vs.* (Ce) face? *vs.* Ce? *vs.* Ce culoare? *vs.* Unde?

Etapa 5: Cine? *vs.* (Ce) face? *vs.* Ce? *vs.* Ce culoare? *vs.* Unde? *vs.* Când?

Etapa 6: Cine? *vs.* (Ce) face? *vs.* Ce? *vs.* Ce culoare? *vs.* Unde? *vs.* Când? *vs.* Care?

Etapa 7: Cine? *vs.* (Ce) face? *vs.* Ce? *vs.* Ce culoare? *vs.* Unde? *vs.* Când? *vs.* Care? *vs.* De ce?

Etapa 8: Cine? *vs.* (Ce) face? *vs.* Ce? *vs.* Ce culoare? *vs.* Unde? *vs.* Când? *vs.* Care? *vs.* De ce? *vs.* Cum?

Interacțiunea cu copiii de aceeaşi vârstă

Obiective:

1. Deprinderea de a reacționa la inițiativele de comunicare, joc şi activități în comun ale copiilor de aceeaşi vârstă.
2. Deprinderea de a iniția singur astfel de activități cu copiii de aceeaşi vârstă.
3. Dezvoltarea limbajului - de multe ori, limbajul copiilor se îmbogăţeşte prin observarea altor copii şi prin contactul direct cu ei.
4. Îmbunătățirea abilităților de observare.
5. Abilitățile sociale, de limbaj şi de joc ale elevului pot fi evaluate mai uşor prin comparație cu ceilalți copii.

Procedeu:

Aceste activități sunt potrivite pentru predarea şi promovarea interacțiunii cu copiii de aceeaşi vârstă.

Pentru pregătirea sesiunilor, trebuie să identificați abilități adecvate de joacă şi să le predați în sesiuni de exerciții distincte unu-la-unu. Alegeți acele abilități care facilitează integrarea socială, dar care sunt şi pe placul elevului. Jocul trebuie să fie potrivit vârstei.

După ce elevul a învățat câteva abilități de joacă, începeți sesiuni scurte de interacțiune cu alți copii. De exemplu, invitați un copil să vină în vizită timp de 30 de minute. Primele două sesiuni trebuie să aibă ca scop transformarea acestor întâlniri în experiențe extrem de recompensatoare atât pentru elev, cât şi pentru celălalt copil. Acest lucru înseamnă că nu predați nimic în mod formal până când amândoi copiii nu sunt prinşi de experiență şi implicați în activități distractive, de pildă să facă înghețată sau biscuiți cu ciocolată, să se joace cu o jucărie amuzantă sau să înoate în piscină. Celălalt copil trebuie neapărat să plece de la această întâlnire cu dorința de a reveni cât mai curând.

În cea de-a doua etapă a programului, lucrați maxim trei „exerciții", care nu trebuie să dureze mai mult de 3 minute fiecare. Aveți grijă însă ca partenerul de joacă al elevului să nu îşi dea seama că faceți „terapie". Rolul adultului trebuie să fie cât mai informal posibil. Nu structurați excesiv activitatea, ci doar alcătuiți din timp un plan de care să țineți seama in cazul în care jocul stagnează sau evoluează într-o direcție greşită. Planul acesta nu este decât un ghid pe care să-l folosească terapeutul în cazul în care e nevoie de

promptare. Alegeţi activităţi care să le placă ambilor copii şi care să fie interactive. Faceţi câte o activitate diferită în timpul fiecărui exerciţiu distinct, dar aveţi grijă ca elevul să fie deja familiar cu ea din timpul lecţiilor anterioare. Pentru fiecare activitate, stabiliţi-vă câteva obiective comportamentale concrete la care să lucraţi. De exemplu, limbajul care va fi folosit, contactul vizual, aşteptarea rândului, locul de desfăşurare şi acţiunile concrete. Desigur, terapeuţii trebuie să înţeleagă comportamentul şi limbajul adecvat vârstei, astfel încât să faciliteze interacţiuni potrivite. Atragem atenţia asupra acestui aspect deoarece uneori terapeuţii văd jocul cu ochi de adult şi, fără să vrea, modelează comportamente adulte de joc.

Nu uitaţi să recompensaţi şi celălalt copil pentru comportamentul cooperant. Dacă e nevoie, promptaţi-l să-i pună întrebări elevului şi să-i dea îndrumări. Asiguraţi-vă că elevul îi răspunde partenerului de joacă. Nu-l lăsaţi pe celălalt copil să facă ceva în locul elevului. Dacă elevul îi ia o jucărie celuilalt copil, arătaţi-i cum să i-o dea înapoi. Dacă partenerul de joacă pune întrebări adultului, şi nu elevului, arătaţi-i că trebuie să-l întrebe pe elev. Adultul nu trebuie să devină punctul de interes al interacţiunii dintre copii.

Între două exerciţii formale, lăsaţi copiii să facă ce vor, chiar şi să se joace separat. Fiţi flexibili cu planul pe care vi l-aţi pregătit. S-ar putea să fie nevoie să-l adaptaţi foarte rapid. **Comportamentul spontan trebuie să primeze întotdeauna asupra oricărui plan.** Nu întrerupeţi niciodată o evoluţie pozitivă şi spontană a lucrurilor. Nu vă grăbiţi să daţi instrucţiuni sau să promptaţi, ci lăsaţi loc suficient pentru comportamentele spontane.

Măriţi treptat durata exerciţiilor, precum şi durata întregii sesiuni de joacă.

Criterii de alegere a partenerilor de joacă: Este esenţial să alegeţi copii care au bune abilităţi sociale, de joacă şi de comunicare. Ar fi bine să găsiţi copii care sunt perseverenţi sau chiar au comportament de mici şefi, dar care sunt capabili să urmeze instrucţiunile date de un adult. Pentru sesiunile de început, puteţi folosi un copil ceva mai mare ca vârstă.

Prompturi: Folosiţi promptul fizic, demonstraţia, promptul verbal sau gestual. Diminuaţi treptat prompturile, până când elevul ajunge să se joace independent.

Criterii de începere a programului: Comportamentele disruptive ale elevului trebuie să fie minime, altfel partenerul de joacă va deveni reticent.

Criterii de succes: Elevul este atent 80% din timp la activitatea în care este implicat şi reacţionează la 80% dintre ocaziile de interacţiune.

Exemple:

Activităţi foarte structurate – în casă

Maşinuţe cu cheie pe care copiii le trimit de la unul la altul
Jocuri de masă
Baba-oarba
Construiesc ceva împreună
Fac împreună un joc de puzzle

Activităţi la care copiii trebuie să colaboreze (programe: **Denumiri; Dezvoltarea limbajului I; Descrieri; Cereri; Aşteptarea rândului; Ajutor reciproc**)

Gătit
Construit

Activităţi creative

Joc cu plastilina (fiecare copil lucrează la o parte din proiectul final)
Copiii lucrează la proiecte paralele şi îşi arată la sfârşit unul altuia ce au lucrat (de pildă, un desen). Elevul trebuie să ceară diverse obiecte şi să răspundă la cererile partenerului de joacă (de pildă, să-i dea creioane).

Activităţi în aer liber

Balansoare
Se dau cu rândul pe tobogan
Rostogolesc mingea de la unul la altul
Împing şi trag pe rând un camion
Se joacă în nisip

Activităţi bazate pe limbaj

Partenerul de joacă conduce o lecţie cu elevul (de pildă, **Imitaţie nonverbală**)
Elevul conduce o lecţie cu partenerul de joacă (de pildă, **Imitaţie nonverbală**)
Programe de limbaj: **Afirmaţii reciproce; Întrebări reciproce**
Conversaţie
Ora de poveşti

Jocuri de mişcare

Imită-mă[20]
Batistuţa
De-a v-aţi ascunselea
Scaunele muzicale, Statuile
Leapşa
Hoţii şi vardiştii, Indienii şi cowboy-ii

[20] În engleză, *Follow the leader*. Joc de grup în care unul dintre copii este desemnat conducător, iar ceilalţi trebuie să-l imite. Conducătorul poate face orice fel de acţiune sau înlănţuire de acţiuni. Copilul care nu îl imită exact iese din joc. Ultimul copil rămas în joc devine la rândul lui conducător (n.trad.).

Joc imaginar cu accesorii

Copiii pun în scenă diverse scenarii: *Thomas trenulețul, Aladin* etc.
Construiesc un cort sau o cazemată
Se joacă cu jocuri la set: lego, castele, căsuța păpușii
Se joacă de-a doctorul
Se deghizează
Împing prin casă scaune și se prefac că sunt șoferi
Se prefac că merg la cumpărături, vând înghețată etc.

Conversaţie – abilităţi avansate

Obiective:

1. Deprinderea abilităţilor care oferă baza şi structura conversaţiilor.
2. Atenţie sporită la ceilalţi copii.
3. Dobândirea unui mijloc de interacţiune socială, care permite elevului să lege prietenii şi apoi să le menţină.
4. Facilitarea comunicării cu cei din jur la şcoală şi în timpul liber.
5. Facilitarea obţinerii de informaţii de la ceilalţi copii.
6. Extinderea orizontului de cunoaştere al elevului, care astfel se va bucura de experienţe tot mai diverse.

Procedeu:

La început, programul îi pune la dispoziţie elevului abilităţi de conversaţie mecanică. Spre sfârşit, acest tip de conversaţie devine din ce în ce mai naturală.

Identificaţi zonele de interes pentru elev. Dar şi mai important decât atât este, probabil, să identificaţi subiectele de discuţie care să stârnească interesul celorlalţi copii de a conversa cu elevul.

Exemple de subiecte de discuţie

1. Jucării
2. Hobby-uri
3. Şcoala
4. Ce s-a întâmplat săptămâna trecută
5. Ce se va întâmpla săptămâna viitoare
6. Evenimente semnificative
7. Emisiuni de la televizor
8. Personaje favorite
9. Filme
10. Muzică
11. Jocuri pe calculator
12. Sport
13. Activităţi din timpul liber
14. Vacanţe
15. Evenimente curente
16. Locuri de vizitat

17. La cumpărături de haine
18. Vedete
19. Prieteni
20. Celălalt sex

SUBIECTELE DEPIND DE VÂRSTA, NIVELUL DE DEZVOLTARE, LIMBAJUL ŞI INTERESELE COPILULUI.

Etapa 1: **Spune *vs.* Întreabă.** Urmaţi procedeul de bază pentru predarea abilităţii de discriminare. Învăţaţi elevul să răspundă corect la cele două instrucţiuni. Exemplu: „Spune-i să vină." *vs.* „Întreabă-l dacă vine."

Etapa 2: **Abilităţi conversaţionale nonverbale adecvate** (de exemplu, proximitatea, contactul vizual, zâmbetul, aprobarea cu capul etc.). Porniţi o conversaţie cu elevul şi recompensaţi-l pentru comportamentul nonverbal adecvat. Promptaţi după caz.

Etapa 3: **Bunele maniere în conversaţie** (de exemplu, să asculte, să aştepte înainte de a interveni în discuţie, să nu divagheze de la subiect, să treacă politicos de la un subiect la altul etc.). Porniţi o conversaţie cu elevul şi recompensaţi-l pentru bunele maniere conversaţionale. Promptaţi după caz.

Etapa 4: **Subiecte de conversaţie.** Întocmiţi o listă de subiecte care să fie potrivite pentru o conversaţie între elev şi alţi copii de aceeaşi vârstă sau adulţi din cercul de apropiaţi. Pentru fiecare subiect, rugaţi-l pe elev să se gândească la lucrurile pe care le-ar putea aduce în discuţie.

Etapa 5: **Învăţaţi elevul să răspundă la întrebări simple legate de subiectul ales** (de exemplu, *ce, unde, când* etc).

Etapa 6: **Învăţaţi elevul să facă el însuşi afirmaţii legate de subiectul ales.** Vezi etapa 7 din programul **Conversaţia - abilităţi intermediare.**

Etapa 7: **Învăţaţi elevul să pună întrebări.** Începeţi această etapă după ce elevul reuşeşte să discrimineze între toate întrebările (*unde, ce, când, cum* etc.). Ca prompt, rugaţi-l să pună o întrebare unui copil şi apoi arătaţi-i un cartonaş pe care este scris unul dintre cuvintele care deschid întrebări (de pildă, *ce*). De exemplu, elevul poate să înceapă cu întrebarea „Ce ai făcut aseară?" După ce primeşte răspuns, promptaţi o întrebare corelată (de pildă, *cine*). Poate întreba ceva de genul: „Cine a mers cu tine?"

Etapa 8: **Învăţaţi-l să strecoare comentarii adecvate atunci când i se oferă informaţii.** „Ştii ce am făcut astăzi?" *„Ia spune!"*

Etapa 9: **Învățați-l să identifice interesele altor persoane.** Începeți prin a-l ruga să pună întrebări mai multor persoane și apoi să facă o listă cu lucruri care le interesează și lucruri care le plictisesc pe acele persoane. Ulterior, prezentați-i diverse subiecte de conversație și puneți-l să aleagă subiectele care ar interesa-o sau nu pe o anumită persoană.

Etapa 10: **Cereți-i să inițieze o conversație cu cineva spunând lucruri interesante.** Trebuie să înceapă conversația cu o afirmație de genul: „Știi ce...", „Auzi, Ioana..." sau „Hai să-ți spun ceva...". Subiectele de discuție se pot referi la evenimente recente sau la ceva ce se întâmplă în acel moment.

Etapa 11: **Învățați-l să-și dea seama când un alt copil nu mai este interesat de discuție.** Folosiți jocul de rol și exemple din înregistrări video pentru a exersa această abilitate. Pregătiți, apoi, exemple din viața reală. Recompensați-l pentru că a sesizat corect indiciile oferite de cealaltă persoană. De exemplu, cineva care zâmbește și face contact vizual înseamnă că este interesat de discuție. Cineva care se uită în altă parte, nu-și găsește locul pe scaun, cască sau se uită la ceas înseamnă că s-a plictisit.

Etapa 12: **Învățați-l să-și amintească discuții anterioare în cadrul discuției curente.** Acest lucru presupune să purtați o conversație despre un subiect deosebit, apoi să verificați mai târziu ce își amintește elevul din conversația avută. La început, intervalul dintre conversație și amintirea ei trebuie să fie scurt. Ca să înlesniți aducerea aminte, puteți să recurgeți la indicii ajutătoare, de exemplu să vă referiți la locul unde ați discutat.

Tabel de evaluare pentru conversație

SE COMPLETEAZĂ CU NOTE DE LA 1 LA 5, CEA MAI BUNĂ FIIND 5.

_____ Păstrează o distanță adecvată față de celălalt (nu stă nici prea aproape, nici prea departe).

_____ Menține contact vizual adecvat.

_____ Arată că înțelege afirmațiile celeilalte persoane (dă din cap, zâmbește etc.).

_____ Nu-l întrerupe pe celălalt și nu pleacă brusc în timpul conversației.

_____ Ascultă ce spune cealaltă persoană.

_____ Se concentrează asupra subiectului discuției.

_____ Nu schimbă brusc subiectul, nu sare tot timpul de la un subiect la altul.

_____ Aduce în discuție un subiect nou într-un mod politicos.

_____ Urmează cursul firesc al conversației și nu persistă într-un subiect încheiat.

_____ Sesizează ceea ce o interesează pe cealaltă persoană.

_____ Nu face comentarii nepoliticoase despre înfățișarea sau comportamentul altor persoane.

_____ Se oprește pentru a permite și celeilalte persoane să vorbească.

_____ Nu vorbește în același timp cu cealaltă persoană.

_____ Încheie conversația în mod politicos.

_____ Folosește un nivel sonor adecvat.

Atenţia socială

A. **Învaţă din prompturi exemplificatoare.**

1. Prompturi verbale.
2. Prompturi vizuale.

B. **Salută.**

1. Răspunde la salut.
2. Iniţiază salutul.

C. **Jocul de grup.**

1. Îşi aşteaptă rândul.
2. Ştie să piardă.

D. **Identifică persoana din grup care:**

1. ţine un anumit obiect.
2. are o anumită trăsătură (păr blond, bluză albastră etc.).
3. face o anumită acţiune.
4. a spus anumite cuvinte.
5. alte informaţii (de pildă, ce îi place şi ce nu îi place).

E. **Este atent la informaţia verbală din cadrul unui grup.**

1. În timpul unei activităţi de grup, nu părăseşte locul pe care i l-a atribuit terapeutul.
2. Face o acţiune simultan cu ceilalţi membri ai grupului.
3. Cântă împreună cu grupul.
4. Se uită spre persoana care vorbeşte.
5. Răspunde la întrebări de grup.
6. Îndeplineşte instrucţiunile date grupului.
7. Cineva spune: „Văd x, y, z". Terapeutul întreabă: „Ce vede [persoana]?"
8. Cineva povesteşte ce a făcut, apoi terapeutul întreabă: „Ce a făcut [persoana]?" sau „Cine a [numele acţiunii]?"
9. Cineva spune: „Îmi place să x, y, z", apoi terapeutul întreabă: „Ce îi place să facă [persoanei]?"

F. **Oferă informaţii în cadrul jocurilor de grup.**

1. Povesteşte despre sine: „Am ochii albaştri... ."
2. Descrie altă persoană.
3. Afirmaţii reciproce.
4. Numeşte un item dintr-o categorie.

G. **Cere informaţii.**

1. Pentru a ajuta elevul să pună întrebări membrilor grupului, întrebaţi-l ceva ce nu ştie despre o persoană. Promptaţi-l să spună „Nu ştiu", apoi promptaţi-l să ceară informaţia de la persoana respectivă. Diminuaţi prompturile.
2. După ce se obişnuieşte să pună întrebări, schimbaţi instrucţiunea cu: „Întreab-o pe [numele persoanei]." În acest moment, elevul trebuie să formuleze singur întrebarea.

Învățarea prin observare

Obiective:

1. Elevul va învăța să fie atent fără să i se ceară acest lucru în mod direct.
2. Se va obișnui să afle noțiuni sau informații noi ascultându-i și privindu-i pe alții.
3. Învățarea printr-o metodă mai naturală de instrucție, care astfel va înlesni integrarea elevului în medii educaționale mai naturale.
4. Dezvoltarea abilităților sociale.
5. Dezvoltarea atenției.
6. Dezvoltarea capacității de memorare.
7. Deprinderea abilității de a-și aștepta rândul.
8. Dezvoltarea unui comportament social adecvat vârstei (de pildă, elevul va deveni conștient de stiluri de tunsoare, haine, hobby-uri etc.).

Procedeu:

Formatul programului presupune ca terapeutul să pună întrebări unui partener (ideal, unui copil de aceeași vârstă, dar la început se poate și unui adult). Puneți apoi elevului aceeași întrebare și recompensați răspunsul corect. Încercați să întârziați întrebarea, astfel încât să-i stimulați atenția. Pentru a spori dificultatea programului, puneți întrebări diferite la două sau mai multe persoane și abia apoi oferiți-i elevului prilejul să răspundă. În acest fel, el trebuie să ordoneze o cantitate mai mare de informații pentru a găsi răspunsul corect la întrebare.

Treptat, instrucțiunile și întrebările trebuie să devină din ce în ce mai complexe. **Atenție, nu oferiți indicii excesive pentru atragerea atenției. Trebuie să diminuați cât mai rapid orice prompt pentru atenție!**

Prompturi:

Folosiți exemplificarea ca principal tip de prompt. Dacă e nevoie de un prompt mai puternic, folosiți promptul verbal direct sau promptul fizic. Diminuați treptat promptul, până când ajungeți la o atingere ușoară, apoi la un gest cât mai discret.

Etapa 1: **Obţine informaţii despre comportamentul dorit urmărind un model.** Când trebuie să promptaţi un răspuns de natură motorie (de pildă, instrucţiuni receptive), permiteţi-i elevului să vadă o a treia persoană (altcineva decât terapeutul) exemplificând acţiunea. De exemplu, terapeutul îi spune elevului: „Atinge-ţi nasul." Elevul răspunde greşit. Terapeutul oferă feedback elevului şi se întoarce imediat spre Ioana (care ştie să răspundă corect) şi o roagă să-şi atingă nasul. La început, s-ar putea să fie nevoie să îi ceară în mod direct elevului să se uite la Ioana, dar scopul este ca elevul să înveţe că trebuie să se uite la Ioana fără să i se spună acest lucru. Prin faptul că altcineva în afară de elev exemplifică răspunsul corect, elevul învaţă cât de important este să observe ce fac alţii.

a. Imediat: elevului i se dă imediat ocazia să dea răspunsul corect.

Exemplu
Terapeutul (către Maria): „Atinge-ţi nasul."
Maria răspunde incorect.
Terapeutul: „Nu."
Terapeutul (către Ioana): „Ioana, atinge-ţi nasul."
Ioana răspunde corect.
Terapeutul (către Ioana): „Bravo!"
Terapeutul (către Maria): „Atinge-ţi nasul."

b. Cu întârziere: Elevului i se oferă informaţii suplimentare sau i se distrage atenţia cu o activitate scurtă înainte să aibă ocazia să dea răspunsul care a fost exemplificat pentru el.

Exemplu
Terapeutul (către Maria): „Atinge-ţi nasul."
Maria răspunde incorect.
Terapeutul: „Nu."
Terapeutul (către Ioana): „Ioana, atinge-ţi nasul."
Ioana răspunde corect.
Terapeutul (către Ioana): „Bravo!"
Terapeutul (către Andrei): „Andrei, bate din picior."
Andrei răspunde corect.
Terapeutul (către Andrei): „Bravo!"
Terapeutul (către Maria): „Atinge-ţi nasul."

Etapa 2: **Obţine informaţii verbale urmărind un model** (de pildă, denumiri expresive).

a. Imediat: elevului i se dă imediat ocazia să dea răspunsul corect.
b. Cu întârziere: Elevului i se oferă informaţii suplimentare sau i se distrage atenţia cu o activitate scurtă înainte să aibă ocazia să dea răspunsul care a fost exemplificat pentru el.

Etapa 3: **Imitație nonverbală în grup.** Elevul răspunde prin acțiuni de imitație nonverbală în grup.

Etapa 4: **Fă așa!** Terapeutul arată spre altă persoană și îi spune elevului să o imite.

Etapa 5: **Găsește un obiect ascuns.** Elevul observă cum este ascuns un obiect sub un recipient, după care recipientului i se schimbă poziția. Elevul este rugat să găsească obiectul ascuns.

Etapa 6: **Răspuns verbal în grup.** Elevul răspunde verbal împreună cu grupul (de exemplu, cântă).

Etapa 7: **Eu!/Eu nu!** Într-un joc de grup, puneți-i elevului întrebări la care să răspundă cu „Eu!" *vs.* „Eu nu!" împreună cu ceilalți copii. Promptați-l să dea răspunsuri potrivite: „Eu! Eu nu! Nu vreau! Bleah!"

a. Cine vrea...

Cine vrea să-l gâdil?
Cine vrea lămâie?
Cine vrea un pupic?
Cine vrea să-l ciupesc?
Cine vrea ceva dulce?
Cine vrea ceapă?
Cine vrea o castană în cap?

b. Cine are [item]?

Etapa 8: **Într-un grup (de doi sau mai mulți membri), puneți-i elevului întrebări care necesită observarea membrilor grupului** (de exemplu, „Cine are pălărie pe cap?", „Cine ține în mână o minge?", „Cine poartă blugi?" etc.). Treptat, puneți întrebări care necesită o observare mai fină a detaliilor. Elevul trebuie să identifice cine din grup:

a. ține un anumit obiect: răspunde arătând cu degetul.
b. ține un anumit obiect: răspunde spunând numele persoanei.
c. are o anumită trăsătură (culoarea părului, culoarea hainelor etc.).
d. face o anumită acțiune.

Etapa 9: **Fiecare membru al grupului face câte o afirmaţie despre sine însuşi** (de exemplu, „Îmi place pizza.", „Îmi plac gogoşile." etc.). Apoi, elevului i se pune o întrebare legată de aceste afirmaţii (de exemplu, „Cui îi place pizza?", „Ce îi place [persoanei]?").

a. Cine are/ţine...
b. Cui îi place...
c. Cine a [numele acţiunii]...
d. Cine s-a dus la...

Etapa 10: **Obţine informaţii pe baza unor răspunsuri verbale.** Elevul se aşază în cerc împreună cu alţi copii. Obiectivul este ca elevul să fie atent la activităţile pe care le fac ceilalţi copii şi să-şi aştepte rândul. Terapeutul pune întrebări celorlalţi copii şi aceştia răspund. Nu daţi de înţeles elevului că trebuie să fie atent, pentru că scopul este să fie capabil să observe evenimentele fără să fie promptat. Pe urmă, terapeutul îi pune elevului o întrebare despre cele auzite.

Terapeutul trebuie să facă în aşa fel încât copiii să pornească o discuţie generală. Din când în când, după ce un copil a spus ceva, terapeutul se întoarce spre elev şi îl întreabă ce a spus copilul respectiv.

a. Imediat:

Exemplul 1
Terapeutul (către un copil): „Radu, cât e ceasul?"
Radu: „Trei."
Terapeutul (către elev): „Vlad, cât e ceasul?"
Vlad răspunde la întrebarea terapeutului.

Exemplul 2
Terapeutul (către un copil): „Ilinca, ce ai mâncat de dimineaţă?"
Ilinca: „Lapte."
Terapeutul (către elev): „Vlad, ce a mâncat Ilinca de dimineaţă?"
Vlad răspunde la întrebarea terapeutului.

b. Cu întârziere: Elevului i se oferă informaţii suplimentare sau i se distrage atenţia cu o activitate scurtă înainte să aibă ocazia să dea răspunsul care a fost exemplificat pentru el.

Etapa 11: **Ascultă informaţii incidentale.** De exemplu, cineva îi spune altcuiva: „Auzi, am adus nişte biscuiţi pentru [numele elevului]. Dacă mi-i cere, îi dau."

Etapa 12: **Obţine informaţii prin observarea unei activităţi.** Activitatea este gândită dinainte sau apare spontan. Nu daţi de înţeles elevului că trebuie să fie atent, pentru că scopul este să fie capabil să observe evenimentele fără să fie promptat. Puneţi-i o întrebare despre ce s-a întâmplat (de exemplu, „Ce a făcut Smaranda?", „Cine a dat cu piciorul în minge?").

Etapa 13: **Detectează răspunsuri sau informaţii greşite.** Din când în când, cineva trebuie să dea un răspuns greşit, iar elevul să-l sesizeze şi să-l corecteze.

Etapa 14: **Arătaţi-i unui alt copil o imagine, fără ca elevul să o poată vedea.** Copilul descrie ce vede în poză.

a. Întrebaţi elevul ce a văzut copilul. Elevul răspunde verbal.
b. Arătaţi-i elevului două imagini şi întrebaţi-l pe care a văzut-o copilul. Elevul arată imaginea corectă. Spre sfârşit, imaginile trebuie să fie foarte asemănătoare şi caracteristica pe care copilul o descrie trebuie să fie subtilă (de exemplu, un băiat cu şosete albastre care merge pe bicicletă *vs.* un băiat cu şosete verzi care merge pe bicicletă).

Etapa 15: **Instrucţiuni de grup.**

a. adresate întregului grup
b. condiţionale (de exemplu, „Toţi copiii cu ochi albaştri să se ridice în picioare.", „Cine vrea suc să ridice mâna.", „Dacă numele tău începe cu A, fă cu mâna." etc.).

Etapa 16: **Găseşte un obiect ascuns - raţionament deductiv.** Elevul observă altă persoană care nu ghiceşte locul unde a fost ascuns un obiect. Elevul trebuie să folosească această informaţie pentru a micşora numărul opţiunilor.

Etapa 17: **Face inferenţe pe baza unor informaţii verbale.**

Exemplul 1
Terapeutul: „Diana, ce ai făcut sâmbăta trecută?"
Diana: „Am fost la circ."
Terapeutul (către elev): „Ştefan, crezi că Diana s-a distrat sâmbătă?"

Exemplul 2
Copil 1: „Îmi place pizza."
Copil 2: „Îmi place îngheţata."
Terapeutul (către elev): „Ştefan, cine crezi că merge la pizzerie?"

Etapa 18: **Face inferenţe observând o activitate.** Copiii trebuie să-şi manifeste reacţiile faţă de anumite activităţi sau obiecte. Puneţi-i elevului întrebări despre aceste lucruri (de exemplu, „Ţi-ar plăcea să încerci aşa ceva?", „I-a plăcut lui Carmen?", „Crezi că Marius o să mai facă vreodată aşa ceva?").

Etapa 19: **Cereţi-i elevului să descrie preferinţele colegilor săi.**

Trimiteri: **Instrucţiuni (receptiv)**
„Nu ştiu"
Asertivitate
Denumiri (expresiv)

Abilităţi de socializare

Obiective:

1. Dezvoltarea abilităţilor care facilitează interacţiunea socială.
2. Reducerea disparităţii dintre elev şi colegii săi.

Procedeu:

La început, elevului i se predau abilităţile sociale de bază, în situaţii cât mai naturale. În cazul anumitor copii, s-ar putea totuşi să fie nevoie de un mediu mai structurat de învăţare încă de la început. În afară de reducerea posibilelor elemente de distragere a atenţiei, mediul structurat ţine copilul departe de stigmatizarea socială care se naşte în urma unui comportament social inadecvat. Procedeele instrucţionale sunt demonstraţia, jocul de rol şi exersarea repetată. După ce elevul deprinde abilităţile de bază, le va exersa şi va continua să le dezvolte în medii cât mai naturale.

Este esenţial ca abilităţile sociale să fie adecvate vârstei. Prin urmare, e bine să observaţi copiii de aceeaşi vârstă cu elevul, pentru a identifica abilităţile lor sociale.

Strategia generală

1. Alegeţi o abilitate de socializare la care să lucraţi.
2. Împărţiţi această abilitate în părţi care pot fi predate separat.
3. Demonstraţi abilitatea în faţa elevului.
4. Elevul trebuie să exerseze abilitatea până când o manifestă independent.
5. Puneţi la cale o situaţie în care elevul să poată exersa abilitatea în prezenţa unor copii care îl acceptă.
6. Diminuaţi supravegherea şi, în acelaşi timp, încurajaţi şi recompensaţi elevul pentru socializarea adecvată.

Etapele dezvoltării sociale

1. Se angajează în jocuri simple cu alţi copii, de pildă aruncă mingea de la unul la altul (B: 1-0)
2. Imită acţiunile altui copil (B: 1-6)
3. Se uită la alţi copii care se joacă şi încearcă să li se alăture pentru câteva momente (B: 2-0)
4. Se joacă singur în prezenţa altor copii (B: 2-0)

5. Se uită la alţi copii care se joacă şi se joacă lângă ei (B: 2-6)
6. Se joacă jocuri simple de grup (de pildă, *Batistuţa*) (B: 2-6)
7. Începe să se joace cu alţi copii sub supravegherea adultului (B: 2-6)
8. Învaţă să-şi aştepte rândul (B: 3-0)
9. Îşi aşteaptă rândul cu ajutor (B: 3-6)
10. Se ataşează temporar de un partener de joacă (B: 3-6)
11. Se joacă de obicei în mod cooperant, dar are uneori nevoie de ajutor (B: 3-6)
12. Îşi aşteaptă rândul şi îşi împarte jucăriile fără să fie supravegheat (B: 4-6)
13. Se joacă în mod cooperant cu maxim doi copii timp de cel puţin 15 minute (B: 5-0)
14. Are câţiva prieteni, dar unul singur e cel mai bun (B: 5-0)
15. Se joacă în mod cooperant în grupuri mari de copii (B: 5-6)

Exemple

Spune glume
Cere atenţie în mod adecvat
Ştie cum să se poarte când este nou într-un grup
Se abţine de la comportamente ciudate (de pildă, să vorbească pe un ton bizar)
Ştie cum să se poarte la o aniversare
Face complimente
Ştie cum să se poarte când întâlneşte un prieten în parc

Locuri interesante de vizitat

Cluburi de cercetaşi
Terenuri unde se joacă sporturi de echipă
Magazine/malluri
Locuri de joacă special amenajate
Teatru pentru copii

Redirecţionarea comportamentului inadecvat

„Nu aşa."
„Nu e frumos."
„Tu ştii cum e bine."
„Ceilalţi o să se uite urât la tine..."
„Nu înţeleg."
„Nu vreau să vorbim despre asta."
„Ce plictisitor!"
Redirecţionare fizică (de pildă, puneţi-l să bage mâinile în buzunare pentru a-l împiedica să le mai fluture)

Ce lipseşte?

Obiective:

1. Sporirea atenţiei faţă de lumea din jur.
2. Dezvoltarea memoriei.
3. Dobândirea unei abilităţi comune în jocurile de copii, deseori axate pe noţiuni de tipul „Ce lipseşte?".

Procedeu: Aşezaţi în faţa elevului un set de obiecte pe care el trebuie să le parcurgă cu privirea. Spuneţi-i apoi să închidă ochii şi îndepărtaţi unul dintre obiecte. Elevul deschide ochii şi terapeutul întreabă: „Ce lipseşte?"

Etape

1. **Obiecte aşezate în faţa elevului**
   a. Terapeutul denumeşte obiectele, apoi elevul închide ochii şi este îndepărtat un obiect. Ca prompt, puteţi să acoperiţi obiectul în loc să-l îndepărtaţi. Terapeutul întreabă: „Ce lipseşte?" Începeţi cu trei obiecte.
   b. Elevul denumeşte obiectele în locul terapeutului.
   c. Elevul nu mai denumeşte obiectele, ci doar le parcurge cu privirea înainte de a închide ochii.

   CREŞTEŢI TREPTAT NUMĂRUL DE OBIECTE.
   SPRE SFÂRŞITUL PROGRAMULUI, ÎNDEPĂRTAŢI MAI MULTE OBIECTE.

2. **Imagini.** Aşezaţi în faţa elevului mai multe imagini. Îndepărtaţi una şi cereţi-i să vă spună ce lipseşte. Puteţi face acest lucru şi desenând imagini pe o tablă. Terapeutul sau elevul fac câteva desene, apoi elevul închide ochii şi terapeutul şterge unul sau mai multe desene.
3. **Obiecte din mediu** (de pildă, scaun, floare, tablou).
4. **„Ce este diferit?"** În loc să îndepărtaţi obiectele, faceţi diverse modificări (de pildă, întoarceţi o masă cu picioarele în sus) şi întrebaţi: „Ce este diferit?"
5. **Absurdităţi** (de pildă, lipseşte nasul dintr-o imagine).

Aducerea aminte

Obiective:

1. Dezvoltarea memoriei şi atenţiei.
2. Dobândirea mijlocului de a discuta activităţi şi evenimente din trecut.
3. Folosirea timpului verbal *trecut*.

Procedeu: Creaţi o situaţie care să scoată în evidenţă o acţiune, apoi cereţi-i elevului să povestească ce s-a întâmplat. La început întrebaţi-l imediat, apoi creşteţi treptat intervalul dintre acţiune şi întrebare.

Ţineţi cont de faptul că la început este mai uşor să-l rugaţi să descrie ce face chiar în timp ce face. De asemenea, indiciile referitoare la timp şi loc înlesnesc aducerea aminte.

Etapa 1: **Terapeutul sau elevul îndeplinesc o acţiune. Elevul descrie acţiunea chiar în timp ce se întâmplă.** Rugaţi-l să se oprească, să aştepte câteva clipe, apoi întrebaţi-l: „Ce ai făcut?" În felul acesta, predaţi şi timpul verbal trecut.

Ca prompt, puteţi să-i arătaţi la început imaginea unei acţiuni pe care urmează să o facă. După ce elevul a încheiat acţiunea, rugaţi-l să aleagă imaginea corectă ca răspuns la întrebare.

Etapa 2: **Trimiteţi elevul afară din cameră, pentru a face ceva.** La început, cereţi-i să facă acţiuni interesante, semnificative şi memorabile. După ce se întoarce, întrebaţi-l: „Ce ai făcut?"

Treptat, măriţi timpul dintre eveniment şi întrebarea „Ce s-a întâmplat?". S-ar putea să fie nevoie de prompt, de pildă: „Ce ai făcut în sufragerie?", „Ce ai făcut în parc?" etc.

Etapa 3: **Întrebaţi elevul ce s-a întâmplat mai devreme, în aceeaşi zi.** Va fi necesar să aflaţi ce s-a întâmplat cu adevărat, astfel încât elevul să nu dea răspunsuri mecanice şi să puteţi verifica ce spune.

Pentru a-l pregăti, puneți-l mai întâi să descrie ce face chiar în timp ce îndeplinește o anume acțiune. Imediat după aceea, întrebați-l iar ce a făcut. Repetați întrebarea din când în când, pentru a-i întreține amintirea.

Iată câteva locuri interesante de vizitat, care vor oferi subiecte de conversație și amintire:

Magazine/malluri
Locuri de joacă special amenajate
Teatru de păpuși
Grădina zoologică
Plaja
Parcul

Etapa 4: **Întrebați elevul ce s-a întâmplat ieri.** Când intervalul de timp dintre eveniment și întrebare este suficient de lung, puteți să-l promptați să răspundă arătându-i diverse imagini, dintre care una să înfățișeze evenimentul petrecut. Rugați-l să aleagă imaginea corectă: „Ce am făcut noi ieri?"

Etapa 5: **Învățați elevul să-i întrebe pe alții ce au făcut în ziua respectivă.**

Trimiteri: **Denumiri de acțiuni (expresiv)**

Dezvoltarea limbajului I

Conversația: abilități de bază, intermediare, avansate

Noțiuni cantitative

Obiective:

1. Dezvoltarea abilităților școlare.
2. Stimularea abilităților de raționament cantitativ.
3. Dobândirea mijloacelor de rezolvare a problemelor din viața de zi cu zi care presupun cantități.
4. Înțelegerea noțiunii de bani.
5. Extinderea utilizării expresive a noțiunilor de limbaj referitoare la cantități și măsurători.

A. **Inele aranjate în ordine crescătoare pe un suport sau recipiente de mărimi diferite, care intră unele în altele.**

SD: „Pune unul în altul" sau „Aranjează".
R: Elevul le aranjează în ordinea corectă.

B. **Ordonează cel mult cinci obiecte în funcție de dimensiuni:** „Pune în ordine" sau „Ordonează".

C. **Numără de la 1 la 10 (de la stânga la dreapta, cu corespondență unu la unu).**

SD: arătați-i elevului diverse obiecte și spuneți: „Numără."
R: Elevul atinge fiecare item și spune numărul.

D. **Numără mecanic de la 1 la 100.**

SD: „Numără până la [10]."
R: Elevul recită numerele în ordine.

Nu se folosesc obiecte.

E. **Face mulțimi egale (1-5 elemente) cu obiecte 3D.** Arătați-i elevului două cartonașe. Pe unul din ele este reprezentat un anumit număr de obiecte. Arătați spre celălalt cartonaș (care nu are obiecte pe el) și spuneți-i să așeze pe el obiecte pentru a obține o mulțime egală.

F. **Potriveşte cantităţi în diverse configuraţii şi cu diverse obiecte.** Folosiţi cartonaşe cu desene reprezentând cantităţi variabile.

SD: „Potriveşte cu [unu]." *vs.* „Potriveşte cu [trei]."
R: Elevul potriveşte cartonaşul cu o [inimă roşie] la cartonaşul cu o [stea galbenă] *vs.* potriveşte cartonaşul cu trei [inimi roşii] la cartonaşul cu trei [stele galbene].

G. **Receptiv cantităţi (fără să numere) – Arată (1, 2, 3, 4, 5).** Formaţi mulţimi de obiecte în diverse cantităţi.

SD: „Arată [trei]."
R: Elevul arată mulţimea cu trei obiecte.

1. Obiecte 3D
2. Imagini 2D

H. **Expresiv cantităţi (fără să numere) – Câte sunt? (1, 2, 3, 4, 5).** Formaţi o mulţime de 1-5 obiecte. Terapeutul arată spre mulţime şi întreabă: „Câte sunt?" Elevul răspunde cu numărul corect fără să numere.

1. Obiecte 3D
2. Imagini 2D

I. **Simboluri (cifre).**

1. Identificare receptivă: „Arată [trei]."
2. Denumire expresivă: „Ce număr este?"
3. Potrivire simbol-cantitate: „Potriveşte."
4. Potriveşte cuvântul care denumeşte numărul la cantitatea respectivă: „Potriveşte."

J. **Pune ____ (1-5).** Puneţi pe masă un cartonaş gol şi o tavă cu un număr mare de obiecte. Arătaţi spre cartonaşul gol şi spuneţi: „Pune [trei]." Elevul trebuie să pună [trei] obiecte pe cartonaş.

K. **Mai mult** vs. **mai puţin.** Formaţi două mulţimi de obiecte.

SD: „Arată mai mult."
R: Elevul arată mulţimea corectă.

1. Cu obiecte
   a. ***Mai mult***: 5 *vs.* 1
   b. ***Mai mult***: 4 *vs.* 1
   c. ***Mai mult***: 3 *vs.* 1
   d. ***Mai puţin***: 5 *vs.* 1
   e. ***Mai puţin***: 5 *vs.* 2
   f. (1 sau 2) *vs.* (3, 4 sau 5) ***mai mult*** şi ***mai puţin***
2. Cu imagini 2D
3. Formează mai mult/mai puţin
4. Cel mai mult/cel mai puţin

L. **Succesiuni: „Ordonează."**

1. Ordonează cartonaşe cu numere consecutive.
2. Ordonează cartonaşe cu numere neconsecutive.
3. Ce se află *înainte/după* [număr]? (cu suport vizual)
4. Ce se află *înainte/după* [număr]? (fără suport vizual)

M. **Primul/ultimul.**

1. Începutul şi sfârşitul unei succesiuni de imagini.
2. Începutul şi sfârşitul unei succesiuni de numere sau litere.
3. Arată obiecte.
4. Îndeplineşte acţiuni.

N. **Numără din 2 în 2, din 5 în 5 şi din 10 în 10.**

SD: „Numără din [doi în doi]."
R: „[2, 4, 6, 8...]"

O. **Adunarea.**

P. **Scăderea.**

Q. **Adunare** vs. **scădere.**

R. **Par/impar.**

S. **Numerale ordinale.**

T. **Probleme de aritmetică.**

Citirea

Obiective:

1. Dezvoltarea abilităților școlare.
2. Îmbogățirea mijloacelor de comunicare.
3. Învățarea unei activități potrivite pentru petrecerea timpului liber.

Procedeu: Terapeutul îi arată elevului litere sau cuvinte, iar elevul demonstrează că le înțelege.

Prompturi: Folosiți promptul de poziție, promptul verbal, indicarea cu degetul sau promptul fizic. Diminuați treptat prompturile.

Criterii de începere a programului: Elevul știe să potrivească obiect la obiect, imagine la imagine și imagine la obiect. În mod normal, a parcurs deja **Denumiri (receptiv)**. Cu toate acestea, elevii care nu reușesc să facă asocieri auditive pot învăța prin intermediul asocierilor vizuale (de pildă, potrivind cuvântul cu obiectul).

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la opt din zece exerciții, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte și atunci când elevul lucrează cu cel puțin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Potrivește litere. Potrivește cifre.**

Etapa 2: **Potrivește cuvânt la cuvânt.**

Etapa 3: **Formează un cuvânt după un model dat, potrivind literă cu literă de la stânga la dreapta.**

Etapa 4: **Recită alfabetul.**

Etapa 5: **Identifică receptiv literele mari.**

Etapa 6: **Identifică receptiv literele mici.**

Etapa 7: **Denumește expresiv literele mari.**

Etapa 8: **Denumeşte expresiv literele mici.**

Etapa 9: **Ordonează cartonaşe cu literele alfabetului.**

Etapa 10: **Combinaţii de sunete.** Aşezaţi unul lângă altul două sau mai multe cartonaşe cu litere, de pildă P-O-M. Spuneţi-i elevului să citească şi indicaţi pe rând fiecare literă. Elevul trebuie să pronunţe fiecare sunet pe măsură ce îl arătaţi cu degetul. Mişcaţi apoi degetul mai repede peste litere, astfel încât elevul să combine sunetele pentru a obţine cuvântul final.

Etapa 11: **Potriveşte cuvânt la obiect sau la imagine.** Puteţi transforma această etapă într-un joc dacă tipăriţi pe cartonaşe cuvinte care să denumească diverse obiecte din mediul înconjurător. Elevul va citi cartonaşul şi îl va lipi de obiectul potrivit.

Etapa 12: **Identifică receptiv cuvintele.**

Etapa 13: **Spune literă cu literă cum se scriu cuvintele.**

Etapa 14: **Citeşte propoziţii.**

Etapa 15: **Potriveşte sintagme la imagini.**

Etapa 16: **Capacitatea de înţelegere a unui text.** Elevul răspunde la întrebări despre ceea ce citeşte.

a. Cine [a făcut o acţiune]?
b. Ce a făcut [persoana]?
c. Cum/De ce?

Etapa 17: **Îndeplineşte instrucţiuni scrise.** Confecţionaţi cartonaşe pe care scrieţi instrucţiuni simple, referitoare la diverse sarcini şi activităţi pe care elevul le face în mod obişnuit în casă.

a. Instrucţiuni de un cuvânt.
b. Instrucţiuni de două cuvinte.
c. Instrucţiuni de trei cuvinte.
d. Propoziţii complete.

Scrierea

Obiective:
1. Învăţarea unui nou mijloc de comunicare.
2. Dezvoltarea abilităţilor şcolare.
3. Îmbunătăţirea abilităţilor grafo-motorii.

Procedeu: Oferiţi-i elevului un stimul la care să răspundă în scris.

Prompturi: Folosiţi promptul fizic, demonstraţia, promptul verbal, indicarea cu degetul sau promptul de poziţie. Diminuaţi treptat prompturile, până când elevul ajunge să lucreze independent.

Criterii de începere a programului: Elevul a parcurs programele de **Desen** şi **Citire**.

Criterii de succes: Elevul răspunde corect la nouă din zece exerciţii, fără să aibă nevoie de prompt. Răspunsurile trebuie să fie corecte şi atunci când elevul lucrează cu cel puţin încă un terapeut diferit.

Etapa 1: **Conturează litere şi cifre peste un model.** Folosiţi hârtie liniată.

Etapa 2: **Îşi conturează numele peste model, îl copiază şi îl scrie.** Începeţi această etapă după ce elevul a încheiat cu succes prima etapă.

Etapa 3: **Copiază litere şi cifre.**

Etapa 4: **Scrie litere şi cifre.** Începeţi această etapă după ce elevul a încheiat cu succes etapa a 3-a şi poate identifica literele şi cifrele. Terapeutul îi spune elevului: „Scrie litera/cifra____."

Etapa 5: **Scrie un cuvânt după un model dat, potrivind literele de la stânga la dreapta.**

Etapa 6: **Copiază cuvinte de pe tabla de scris aşezată la intrarea în cameră.**

Etapa 7: **Scrie cuvinte după dictare.**

Etapa 8: **Scrie propoziţii ca răspuns la întrebări.**

Trimiteri: Desen
Citirea

Autoservirea

Obiective:

1. Dobândirea independenţei în activităţile zilnice de rutină.
2. Elevul va deveni mai funcţional şi se va asemăna mai mult copiilor de aceeaşi vârstă.
3. Facilitarea integrării sociale.

Procedeu: Mai întâi, este important să faceţi o analiză a componentelor. Toate abilităţile trebuie împărţite în paşi mici, care pot fi predaţi separat. În acest fel, abilitatea se simplifică, iar frustrarea elevului scade. Împărţirea în paşi mici are şi avantajul de a vă ajuta să predaţi în mod consecvent o abilitate şi de a avea în acelaşi timp siguranţa că elevul înţelege fiecare pas în parte. Este ESENŢIAL ca toţi terapeuţii să urmeze aceiaşi paşi şi în aceeaşi ordine stabilită în analiza componentelor.

Elevul are nevoie de o astfel de predare **sistematică şi graduală** pentru a exersa bine abilităţile de autoservire şi pentru a şi le însuşi. Nu este eficient din punct de vedere pedagogic să predaţi dintr-o dată toate etapele unei abilităţi complexe.

În al treilea rând, este foarte important să respectaţi criteriul de succes. Concret, acest lucru înseamnă că elevului i se predă un singur pas o dată. Următorul pas nu este predat dacă elevul nu stăpâneşte pasul precedent. Se consideră că elevul stăpâneşte un anumit pas atunci când îl demonstrează independent (adică fără nici un fel de prompt) timp de trei sesiuni consecutive.

În al patrulea rând, folosiţi cel mai puţin intruziv prompt necesar atunci când predaţi. Ierarhia prompturilor folosită în mod obişnuit este următoarea:

Promptul de gest
Promptul verbal indirect (de pildă, „Hai!")
Promptul verbal direct (de pildă, „Ia prosopul!")
Exemplificarea
Promptul fizic

În cele din urmă, promptul trebuie diminuat, astfel încât elevul să îndeplinească independent sarcina respectivă. Folosiţi recompensarea diferenţiată, adică recompensaţi mai mult paşii parcurşi cu ajutor redus.

Ultima observaţie se referă la momentul ales pentru procesul de predare. Este important să alegeţi **momentul cel mai bun** pentru a-l învăţa pe elev abilităţile de autoservire. Acest lucru înseamnă că elevul şi terapeutul trebuie să fie extrem de receptivi şi eficienţi în acţiuni. Nu predaţi atunci când elevul are un comportament problematic, ci atunci când este motivat şi interesat să înveţe. Dacă e posibil, acest lucru se va face în situaţii naturale, dar nu în defavoarea predării de calitate. De exemplu, momentul dinaintea plecării la şcoală este potrivit pentru a preda abilităţile de îmbrăcare, dar de multe ori **nu este momentul cel mai bun** din cauza grabei inevitabile. Momentul dinaintea ieşirii afară la joacă este unul bun, pentru că puteţi să vă lungiţi cât de mult e cazul, şi în plus există o recompensă firească şi un motiv clar pentru a exersa această abilitate.

La masă

1. Bea din cana ţinută cu amândouă mâinile, fără ajutor (B: 1-3).
2. Foloseşte lingura pentru a lua mâncarea din farfurie (B: 1-3).
3. Duce lingura de la farfurie la gură, deşi mai varsă puţină mâncare (B: 1-6).
4. Bea cu paiul (B: 1-6).
5. Bea din cana ţinută cu o singură mână, fără ajutor (B: 1-6).
6. Foloseşte furculiţa (B: 2-0).
7. Foloseşte lingura fără să mai verse mâncare (B: 2-0).
8. Foloseşte partea laterală a furculiţei pentru a tăia alimentele moi (B: 3-0).
9. Ţine furculiţa cu degetele (B: 4-0).
10. Foloseşte cuţitul pentru a întinde diverse alimente (B: 4-0).
11. Foloseşte cuţitul pentru a tăia (B: 6-0).
12. Toarnă lichide.

Dezbrăcat

1. Îşi scoate şosetele (B: 1-6).
2. Îşi scoate pantofii (B: 1-6).
3. Îşi scoate haina (B: 2-0).
4. Îşi scoate bluza (B: 2-0).
5. Îşi scoate pantalonii (B: 2-0).
6. Se dezbracă singur, cu excepţia bluzelor sau puloverelor care se trag mai greu peste cap (B: 3-0).
7. Îşi scoate pulovărul (B: 4-0).

Îmbrăcat
1. Îşi pune haina (B: 2-6).
2. Îşi pune pantofii (B: 2-6).
3. Îşi pune pantalonii (B: 2-6).
4. Îşi pune şosetele (B: 3-0).
5. Îşi pune pulovărul (B: 3-0).
6. Se îmbracă cu ajutor redus (B: 3-0).
7. Se îmbracă fără ajutor, dar încă nu îşi poate închide nasturii/capsele etc. (B: 4-0).
8. Se îmbracă independent (B: 5-0).

Deschide accesorii vestimentare
1. Deschide nasturii din faţă (B: 2-0).
2. Desface o fundă (B: 2-0).
3. Deschide capsele din faţă (B: 3-0).
4. Deschide fermoarul (B: 3-0).

Închide accesorii vestimentare
1. Închide nasturii mari din faţă (B: 3-0).
2. Închide capsele din faţă (B: 3-0).
3. Închide fermoarul din faţă (B: 3-0).
4. Încearcă să bage şireturile la pantofi (B: 3-0).
5. Închide nasturii mici din faţă (B: 3-0).
6. Bagă şireturile la pantofi (B: 4-0).
7. Încearcă să lege şireturile (B: 4-0).
8. Leagă şireturile (B: 5-0).

La baie
1. Se şterge pe mâini cu puţin ajutor (B: 2-0).
2. Se spală pe mâini cu puţin ajutor (B: 2-0).
3. Se şterge pe mâini fără ajutor (B: 2-6).
4. Se şterge pe faţă cu puţin ajutor (B: 2-6).
5. Se spală pe mâini fără ajutor (B: 3-0).
6. Se spală pe faţă cu ajutor (B: 3-0).
7. Porneşte şi opreşte robinetul (B. 3-0).
8. Potriveşte temperatura apei cu ajutor (B: 3-0).
9. Se şterge pe faţă fără ajutor (B: 3-0).
10. Se spală pe faţă fără ajutor (B: 4-0).
11. Face baie cu ajutor (B: 4-0).
12. Se şterge singur după baie, fără ajutor (B: 4-0).
13. Face baie fără ajutor (B: 6-0).

Îngrijire personală
1. Încearcă să se spele pe dinţi, cu mult ajutor (B: 2-0).
2. Se spală pe dinţi cu ajutor (B: 3-0).
3. Se spală pe dinţi fără ajutor (B: 4-0).
4. Se piaptănă cu ajutor (B: 4-0).
5. Se piaptănă fără ajutor (B: 5-0).

În casă
1. Pune lucrurile la locul lor.
2. Pregăteşte mâncarea în moduri simple (la cuptorul cu microunde, la prăjitorul de pâine, întinde alimente pe pâine, amestecă etc.).
3. Face diverse treburi în casă (pune masa, duce vasele la chiuvetă, duce gunoiul, face patul, duce rufele murdare la coş etc.).
4. Şterge masa, geamurile, peretele.
5. Pune vasele în chiuvetă, pune masa.
6. Are grijă de animalele de casă.

În comunitate
1. Ştie să traverseze pe trecerea de pietoni.
2. Face cumpărături mici.
3. Foloseşte mijloacele de transport în comun.
4. Merge la poştă.
5. Cunoaşte regulile de siguranţă pe stradă/ştie să se ferească de persoanele străine/ştie ce să facă într-o situaţie de urgenţă.

Banii
1. Potriveşte monedele.
2. Identifică receptiv monedele.
3. Denumeşte expresiv monedele.
4. Cumpără.

Foloseşte telefonul.
Lasă mesaje.
Aduce un obiect la cerere şi îl duce altei persoane.
Face cumpărături la supermarket.

Folosirea toaletei

Criterii de începere a programului: Elevul este capabil să stea jos o perioadă lungă de timp.

Procedeu: Înainte de a începe programul pentru folosirea toaletei, nu-i mai permiteți elevului să aibă acces la băuturile favorite și la recompensele cele mai puternice. În acest fel, recompensele vor avea o valoare sporită în timpul programului, iar elevul va fi nevoit să consume mai multe lichide.

FOLOSIREA INDEPENDENTĂ A TOALETEI (B: 2-6)

Etapa 1:

1. Așezați elevul pe toaletă și la fiecare două sau trei minute recompensați-l cu laude și sucuri pentru că „stă frumos". Puteți să faceți o mulțime de activități în baie pentru a-l ține ocupat. Totuși, aveți grijă ca elevul să nu fie atât de ocupat încât să nu mai sesizeze semnalele transmise de propriul corp.
2. După ce elevul urinează, lăudați-l generos, oferiți-i o recompensă la care ține mult și lăsați-l să se dea jos de pe toaletă și să facă o activitate preferată timp de aproximativ zece minute. Atenție, trebuie să rămână în baie în tot acest timp.
3. Puțin mai târziu (să zicem peste zece minute), trebuie să se întoarcă pe toaletă și să repete procesul.
4. Dacă trece mult timp și elevul nu urinează, ba dimpotrivă, devine agitat, lăsați-l să se ridice câteva minute, dar nu-l lăsați să iasă din baie. După puțin timp, așezați-l din nou pe toaletă. Este FOARTE important să stea cât mai mult pe toaletă și să-l monitorizați ÎNDEAPROAPE, pentru a evita ca elevul să se scape pe el în această perioadă.

Criterii de progres: După ce elevul arată că înțelege legătura dintre toaletă și recompensă, treceți la următoarea etapă.

Etapa 2:

1. Aşezaţi elevul pe un scaun lângă toaletă, fără pantaloni sau chiloţei pe el.
2. Recompensaţi-l cu laude şi sucuri la fiecare două sau trei minute pentru că „stă frumos".
3. Aşteptaţi să se ridice singur şi să se ducă la toaletă.

NU-L PROMPTAŢI, CHIAR DACĂ MANIFESTĂ O NEVOIE EVIDENTĂ DE A URINA, ALTFEL VA DEVENI DEPENDENT DE PROMPT.

4. După ce urinează la toaletă, parcurgeţi următorii paşi:
   a. Lăudaţi-l cât puteţi de mult (faceţi o adevărată sărbătoare!).
   b. Lăsaţi-l să plece din baie pentru scurt timp (să zicem zece minute) pentru a face ceva care îi place.
   c. Mutaţi scaunul tot mai departe de toaletă.
   d. Îmbrăcaţi-l treptat cu câte un articol suplimentar de îmbrăcăminte (de pildă, prima dată cu chiloţeii, a doua oară cu pantalonii etc.).
5. În cazul unui „accident", parcurgeţi următorii paşi:
   a. Dacă vedeţi că începe să facă pe el, rezistaţi tentaţiei de a-l grăbi la toaletă, altfel devine dependent de ajutorul vostru!
   b. Elevul trebuie să se spele pe corp, să-şi spele hainele ude şi să cureţe locul unde s-a scăpat pe el.
   c. Trebuie să exerseze din nou folosirea corectă a toaletei, aproximativ de încă cinci ori.
   d. Mutaţi scaunul în locul anterior.
   e. Îndepărtaţi un articol de îmbrăcăminte.

Criterii de progres:

Puteţi trece la următoarea etapă după ce elevul este complet îmbrăcat şi nu mai stă în baie.

Etapa 3:

1. Verificaţi elevul din jumătate în jumătate de oră, pentru a vedea dacă are chiloţeii uscaţi. Lăudaţi-l cât puteţi de mult pentru acest lucru.
2. Dacă se scapă pe el, folosiţi procedeul descris anterior la etapa 2.
3. Când urinează la toaletă, recompensaţi-l generos (vezi mai sus).
4. Măriţi intervalul de timp dintre două verificări (de pildă, 60 de minute, două ore, patru ore, şase ore etc.).

Folosirea toaletei după orar

1. Identificați intervalele de timp la care elevul are nevoie de toaletă.
2. Duceți-l la toaletă cu 15 minute înainte de momentul la care face de obicei.
3. Așezați elevul pe toaletă, fără haine pe el, și recompensați-l cu laude și sucuri la fiecare două sau trei minute pentru că „stă frumos".
4. După ce urinează, lăudați-l cât puteți de mult și lăsați-l să iasă din baie și să facă ceva ce îi place.
5. Dacă nu urinează timp de 30 de minute, lăsați-l să se întoarcă la activitatea de care era preocupat înainte.
6. Duceți elevul la toaletă din oră în oră, până când urinează.
7. Dacă se scapă pe el în afara sesiunii de antrenament pentru toaletă, parcurgeți următorii pași:
   a. Elevul trebuie să se spele pe corp, să-și spele hainele ude și locul unde s-a scăpat pe el.
   b. Trebuie să exerseze din nou folosirea corectă a toaletei, aproximativ de cinci ori.

Modelarea folosirii independente a toaletei (pentru copilul care folosește deja toaleta după orar)

1. Parcurgeți această etapă dacă încercările anterioare de învățare a folosirii toaletei au avut ca rezultat dependența elevului de prompt sau de un orar în funcție de care este dus la toaletă. Elevul trebuie să fie capabil să rămână uscat între două drumuri la baie și să urineze imediat ce este așezat pe toaletă.
2. Antrenamentul poate începe la 30 sau 60 de minute după ce a urinat ultima dată. (Acest lucru reduce intervalul dintre începutul sesiunii și prima ocazie de a folosi toaleta.) Este bine să îi dați înainte mai multe lichide. Duceți copilul în baie și așezați-l pe un scaun lângă toaletă. Recompensați-l cu laude și sucuri la fiecare două sau trei minute pentru comportamentul adecvat. În timp ce stă pe scaun, lăsați-l să se uite pe cărți, să se joace, să cânte, să facă exerciții, să se uite la un filmuleț sau să facă orice altceva îi place. Faceți totuși pauze frecvente în timpul unei activități, ca să nu inhibați inițiativa de a urina.
3. Așteptați ca elevul să se ridice singur de pe scaun pentru a merge la toaletă. Este foarte tentant să-l promptați să se ducă, dar scopul pe care trebuie să-l urmăriți este **eliminarea dependenței de prompt**. De aceea, cea mai bună strategie este SĂ NU PROMPTAȚI. Dacă nu puteți evita un prompt, folosiți prompturi nonverbale, de pildă un gest, și diminuați-le cât de repede posibil.

4. După ce elevul urinează la toaletă, lăudați-l cu generozitate (faceți o adevărată sărbătoare!). Pe urmă, lăsați-l să iasă din baie pentru scurt timp (să zicem, 10-30 de minute).
5. Cu fiecare nou succes, scaunul trebuie mutat tot mai departe de toaletă, înainte ca elevul să fie adus din nou la baie.
6. Dacă elevul se scapă pe el în timpul antrenamentului pentru toaletă sau în afara lui, parcurgeți următorii pași:
   a. Elevul trebuie să se spele pe corp, să-și spele hainele ude și să curețe locul unde s-a scăpat pe el.
   b. Trebuie să exerseze din nou folosirea corectă a toaletei, aproximativ de cinci ori (adică să se scoale de pe scaun și să stea puțin pe toaletă).
   c. Scaunul trebuie mutat în poziția anterioară.

Folosirea toaletei pe timpul nopții

1. Cumpărați saltele speciale, cu senzori de umezeală care declanșează o alarmă.
2. Verificați dacă alarma îl scoală pe copil. Dacă nu, va trebui să conectați salteaua la o alarmă mai puternică.
3. Când se declanșează alarma, asigurați-vă că este complet treaz și ajutați-l să meargă la toaletă.
4. Puneți-l să vă ajute să curățați salteaua înainte de a se culca din nou.

Probleme legate de defecație

Copilul refuză să facă la toaletă

1. Reduceți conflictele de putere de tipul „care pe care" (cu alte cuvinte, nu admonestați elevul, nu-l constrângeți etc.).
2. Stabiliți recompensele pe care le va câștiga atunci când „decide" să facă.
3. Stabiliți recompensele pe care le va câștiga după ce folosește independent toaleta.
4. Așezați recompensele la vedere.
5. Întrebați-l o dată pe zi cum poate câștiga acele recompense.
6. Dacă se scapă pe el, parcurgeți următorii pași:
   a. Elevul trebuie să se spele pe corp, să-și spele hainele murdare și locul unde s-a scăpat pe el.
   b. Trebuie să exerseze din nou folosirea corectă a toaletei, de aproximativ cinci ori.

Copilul nu vrea să renunțe la scutece

1. Oferiți-i un scutec pe care să-l folosească la baie.
2. După ce învață să facă în scutec în timp ce se află la baie, așezați-l pe toaletă (cu scutecul pe el) și lăsați-l să stea până când are scaun.
3. După ce face în scutec, puneți-l să golească scutecul în toaletă.
4. Faceți o tăietură în scutec până când va face numai la toaletă.

Tabel de evaluare pentru şcoală

Itemi pe care trebuie să îi evaluaţi în raportul zilnic:

____ Se supune regulilor clasei.

____ Nu face gesturi necontrolate cu mâinile.

____ Se uită la educatoare în momentele potrivite.

____ Îndeplineşte indicaţiile date individual.

____ Îndeplineşte indicaţiile date grupului şi indicaţiile condiţionale.

____ Îndeplineşte activităţi de rutină fără să fie atenţionat şi fără să i se arate ce să facă (de pildă, îşi pune ghiozdanul în bancă).

____ Stă împreună cu alţi copii, nu se izolează.

____ Iniţiază jocul.

____ Iniţiază interacţiuni verbale.

____ Nu parcurge prea repede o activitate.

____ Aşteaptă răbdător când e cazul.

____ Stă la locul lui când se lucrează; stă la rând.

____ Se exprimă clar.

____ Observă ce fac alţi copii şi îi imită.

____ Recită în grup.

____ Îşi împarte jucăriile cu ceilalţi.

____ Se impune când alt copil încearcă să-i ia ceva.

____ Se abţine de la comportamentul stereotip (autostimulări).

____ Se joacă adecvat cu jucăriile.

____ Se concentrează asupra fişelor de lucru date.

____ Duce la bun sfârşit jocul ales (sau atribuit de educatoare).

Anexe

Curriculum recomandat de Autism Partnership pentru predarea prin exerciții distincte

John McEachin

Ron Leaf

EVALUAREA PROGRAMELOR DE LUCRU

Nume:_____

OBSERVAŢIE 1 Data:_____ Evaluator:_____
Comentarii: _____
_____

OBSERVAŢIE 2 Data:_____ Evaluator:_____
Comentarii: _____
_____

OBSERVAŢIE 3 Data:_____ Evaluator:_____
Comentarii: _____
_____

OBSERVAŢIE 4 Data:_____ Evaluator:_____
Comentarii: _____
_____

LEGENDĂ

Abilităţi:

S: *Nivelul de stăpânire a unei abilităţi*
- S1: Nu e pregătit
- S2: În curs de învăţare
- S3: Stăpânit
- G: Generalizat

Nr: Numărul itemilor stăpâniţi
H: Cel mai înalt nivel atins
I: Lista itemilor stăpâniţi
C: Complexitate (de ex., numărul de piese dintr-o construcţie)

Comportamente:

%: Procentajul manifestărilor
G: *Gravitate*
- G1: Grav
- G2: Moderat
- G3: Uşor

F: *Frecvenţă*
- O: din oră în oră
- Z: zilnic
- Săpt: săptămânal
- L: lunar

D: Durata medie

COMPORTAMENT		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
Crize de furie	F				
	G				
Autovătămare	F				
	G				
Agresivitate	F				
	G				
Autostimulare	F				
	G				
Alt comportament disruptiv major (specificaţi):	F				
	G				
Alt comportament disruptiv major (specificaţi):	F				
	G				
Părăseşte spaţiul de lucru/se ridică de pe scaun	F				
	G				
Îşi mişcă permanent mâinile şi picioarele	F				
	G				
Durata medie a atenţiei	D				
Contactul vizual: se uită când i se cere	%				
se uită când este strigat pe nume	%				
se uită când vorbeşte sau ascultă	%				
Se uită la materialele de lucru	%				
Îndeplineşte comenzi simple exprimate prin gesturi	%				
Complianţa: vine când este chemat de la 1 metru jumătate	%				
vine din partea opusă a camerei	%				

COMPORTAMENT (continuare)		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
vine din alte părți ale casei	%				
vine afară, în spațiu limitat și de la distanță scurtă	%				
vine afară, de la distanță lungă	%				
stă jos	%				
se ridică în picioare	%				
ține mânile cuminți	%				
Aduce obiecte (puteți cere prin gesturi; fără distractori): de pe masă	S				
de pe podea (spațiul din jurul mesei)	S				
de la 1,5 metri	S				
din partea opusă a camerei	S				
Așteaptă: să audă instrucțiunea terapeutului	S				
în timp ce terapeutul ia recompensa	S				
când adultul are treabă	S				
să-i vină rândul la o activitate care îi place foarte mult	S				
Se concentrează în timpul activităților independente (specificați activitatea și durata): activitatea 1:	D				
activitatea 2:	D				
activitatea 3:	D				
Își demonstrează abilitățile în situații diferite: limbaj și materiale variate	S				
persoane diferite	S				
locuri diferite	S				
când distanța dintre el și terapeut crește	S				
Generalizează complianța și comportamentul adecvat (de pildă, la magazin, în parc, acasă la prieteni sau rude)	S				

ATENȚIA (URMĂREȘTE CU PRIVIREA)		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
Găsește un obiect ascuns [terapeutul ascunde un obiect sub o cană și elevul îl găsește]: 1) un distractor; 2) doi; 3) trei sau mai mulți	H				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
IMITAȚIE NONVERBALĂ	S				
Manevrarea obiectelor	Nr				
Mișcări de motricitate grosieră	Nr				
Imitații pentru care elevul se ridică de pe scaun	Nr				
Mișcări motorii fine	Nr				
Înlănțuire continuă	S				
Discriminări subtile	Nr				
Înlănțuiri de două acțiuni	S				
Încrucișări	Nr				
Două acțiuni simultane	Nr				
Înlănțuiri de trei acțiuni	S				
Imită acțiuni dintr-o înregistrare video: ____o singură acțiune distinctă; ____ 2 pași (simultani); ___ 3 pași (simultan); ___ înlănțuire continuă; ___ 2 pași (cu întârziere); ___ 3 pași (cu întârziere)					
Imită acțiuni dintr-un cadru video	Nr				
Imită acțiuni din imagini	Nr				
Imită altă persoană	Nr				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
IMITAȚIE CU CUBURI	S				
Construiește un turn	C				
Discriminează formele colorate	S				
Construcții în etape	C				
Copiază construcții finalizate	C				
Cuburi mici	C				
Piese uniform colorate	C				
Copiază modele 2D	C				
Creează modele concrete	Nr				
	C				
Construiește din memorie	C				

MOTRICITATE GROSIERĂ (specificați activitatea):		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
Activitatea 1:	S				
Activitatea 2:	S				
Activitatea 3:	S				
Activitatea 4:	S				
Activitatea 5:	S				

MOTRICITATE FINĂ (specificați activitatea):		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
Activitatea 1:	S				
Activitatea 2:	S				
Activitatea 3:	S				
Activitatea 4:	S				
Activitatea 5:	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
POTRIVIRI	S				
Obiect la obiect	Nr				
Imagine la imagine (obiecte identice)	Nr				
Imagine la imagine (acţiuni identice)	Nr				
Culori	S				
Forme geometrice (cerc, pătrat, triunghi)	S				
Mărime (mare *vs.* mic)	S				
Obiect la imagine (identice)	Nr				
Imagine la obiect (identice)	Nr				
„Care e la fel?" (arată cu degetul)	S				
Atribute multiple (combinaţii idetice de culoare/formă geometrică/mărime)	S				
Sortare la început se pune pe masă un element din fiecare mulţime	C				
fără element ajutător	C				
Obiecte nonidentice (3D)	Nr				
Imagini nonidentice (2D)	Nr				
Obiect la imagine şi imagine la obiect (nonidentice)	Nr				
Acţiuni nonidentice	Nr				
Cantităţi	Nr				
Asocieri	Nr				
Emoţii	Nr				
Prepoziţii	Nr				
Litere, cifre, cuvinte	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
DESEN	S				
Controlul creionului	S				
Mişcări circulare continue *vs.* linii	S				
Colorează în contur	C				
Pictează	C				
Conturează peste un model (linii, cercuri)	S				
Uneşte punctele	S				
Copiază linii, cercuri	S				
Foloseşte rigla	S				
Copiază desene ale unor obiecte familiare	Nr				
Desenează figuri geometrice fără model	Nr				
Desenează obiecte familiare fără model	Nr				

JOC		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
Jocuri de interacţiune (*Cucu-bau, Cireşica vinde mere*)	S				
Jucării bazate pe cauză şi efect (de pildă, jucării cu cheie)	S				
Jucării educative (piramidă cu inele ordonate în funcţie de mărime)	S				
Jocuri de puzzle	C				
Camioane/maşini/trenuleţe	I				
Jucării de construcţie (cuburi, piese Lego etc.)	I				
Seturi de joc (fermă, benzinărie etc.)	I				
Jocuri la care copiii îşi aşteaptă rândul (*Rummy* etc.)	I				
Jocuri de mişcare (*Un', doi, trei, la perete stai; Raţele şi vânătorii*)	I				
Cântece, dans (*Podul de piatră, Alunelul*)	I				
Joc cu mingea: 1) rostogoleşte; 2) aruncă; 3) prinde; 4) dă cu piciorul	I				
Cărţi	S				
Table de joc	I				
Joc imaginar (de-a doctorul, de-a ţestoasele Ninja)	I				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
INSTRUCȚIUNI (RECEPTIV)	S				
Instrucțiuni cu indicii contextuale	Nr				
Îndeplinește acțiuni din imagini: ___ 1 pas; ___ 2 pași; ___ 3 pași; ___ succesiuni extinse	Nr				
Manevrarea obiectului	Nr				
Pe scaun	Nr				
Acțiuni simbolice	Nr				
În afara scaunului, aceeași încăpere	Nr				
Se duce în altă cameră și se întoarce	Nr				
Se duce în altă cameră, îndeplinește o acțiune și se întoarce	Nr				
Spune *vs.* face	S				
Instrucțiuni cu doi pași	S				
Instrucțiuni cu trei pași	S				
Instrucțiuni condiționale	Nr				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
DENUMIRI (RECEPTIV)	S				
Cereri	S				
Părțile corpului	Nr				
Obiecte	Nr				
Imagini cu obiecte	Nr				
Imagini cu acțiuni	Nr				
Imagini cu persoane	Nr				
Persoane (3D)	Nr				
Aduce doi itemi	S				
Culori	Nr				

Forme geometrice	Nr				
Mărime	S				
Combinații obiect/culoare	S				
Combinații de două atribute	S				
Combinații de trei atribute	S				
Imagini cu locuri (acasă și în cartier)	Nr				
Emoții (vezi capitolul despre Emoții)	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
INIȚIEREA INTERACȚIUNII/COMUNICĂRII	S				
Alegeri/Comunicare funcțională: alege dintre itemii prezentați (ia itemul)	S				
arată cu degetul itemul dorit dintre cei prezentați	S				
alege o imagine-simbol și o înmânează adultului (structurat)	S				
alege o imagine-simbol și o înmânează adultului (incidental)	S				
discriminează imaginile-simbol	C				
își exprimă dorințele – itemul e prezent	S				
își exprimă preferința – itemul nu e prezent	S				
Stimularea comunicării: structurat	Nr				
incidental	S				
Pune întrebări: „Ce este?"	Nr				
„Cine este?"	Nr				
„Unde este?"	Nr				
„Ce faci?"	Nr				
„Ce e acolo?"	Nr				
„Unde te duci?"	Nr				
„La cine e?"	Nr				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
IMITAȚIE VERBALĂ	S				
Vocalizări spontane	S				
Imitație oral-motorie	Nr				
Manevrarea cu sunet a obiectelor	Nr				
Discriminarea temporală	S				
Imită sunete	Nr				
Combinații de sunete	Nr				
Sunete fără indicii vizuale	S				
Imită modulația vocii: volumul	S				
înălțimea sunetului	S				
inflexiunea	C				
Înlănțuiri	Nr				
Cuvinte cu sunete dificile	Nr				
Imită sintagme de două cuvinte	Nr				
Imită propoziții de 3-5 cuvinte	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
DENUMIRI (EXPRESIV)	S				
Cereri	Nr				
Părțile corpului	Nr				
Obiecte	Nr				
Imagini cu obiecte	Nr				
Imagini cu acțiuni	Nr				
Acțiuni prezentate în timp real	Nr				
Imagini cu persoane	Nr				
Persoane (3D)	Nr				
Culori	Nr				

Forme geometrice	Nr				
Mărime	Nr				
Imagini cu locuri din casă	Nr				
Imagini cu locuri din cartier	Nr				
Emoţii (vezi capitolul despre Emoţii)	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
ABILITĂŢI CONVERSAŢIONALE DE BAZĂ	S				
Răspunde la salut: 1) se uită; 2) spune „Bună"; 3) spune „Bună, (nume)"	H				
Cereri	Nr				
Începuturi de propoziţii „Vreau..."	S				
„Este un/o..."	S				
„Văd..."	S				
„Am.."	S				
Comentarii („Ia uite!", „Eu l-am făcut!" etc.)	Nr				
Răspunsuri („A!", „Da?" etc.)	Nr				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
ASERTIVITATEA	S				
Dorinţe (vezi **Stimularea comunicării**)	S				
Îşi manifestă nemulţumirea	S				
Împiedică acţiunile nedorite ale altor persoane	S				
Convingeri: 1) obiecte; 2) acţiuni; 3) atribute.	I				
Identifică şi corectează greşelile terapeutului	S				
Se împotriveşte sugestiilor nepotrivite	Nr				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
DA/NU	S				
Dorințe („Vrei biscuiți?")	S				
Negație „Nu face așa"	S				
„Nu" + verb	S				
Spune *vs.* Nu spune	S				
Nu___.	S				
Obiecte („Este camion?")	S				
Persoane („Este tata?")	S				
Acțiuni („Mama stă în picioare?")	S				
Atribute („Este roșu?")	S				
Noțiuni („Este colț?")	S				
Răspunde la întrebări adevărate/false despre lucruri care nu sunt prezente	S				
Răspunde la întrebări parțial adevărate	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
COORDONAREA ATENȚIEI	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
EMOȚII	S				
Potriviri nonidentice	Nr				
Recunoaște emoții reprezentate în imagini	Nr				
Denumește emoții reprezentate în imagini	Nr				
Exemplifică emoții	Nr				
Denumește emoțiile manifestate de alții	Nr				
Spune ce simte	Nr				
Înțelege cauzele emoțiilor	S				
Determină altă persoană să simtă o emoție	S				
Denumește emoțiile și cauzele lor la el însuși și la alte persoane, în situații incidentale	S				
Identifică reacțiile adecvate într-o situație emoțională	Nr				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
GESTURI (PRAGMATICĂ)	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
ATRIBUTE	S				
Proprietăți fizice	I				
Gen	S				
Tare/încet	S				
Noțiuni spațiale	I				
Noțiuni cantitative	I				
Alte atribute opuse	I				
Conectori logici (*și, sau*)	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
FUNCȚII	S				
Elevul arată cum funcționează obiecte 3D	Nr				
„Cu ce [numele acțiunii]?" (elevul arată obiectul)	Nr				
„Ce faci cu [numele obiectului]?" (obiect vizibil/ răspuns verbal)	Nr				
„Cu ce [numele acțiunii]?" (elevul arată imaginea)	Nr				
Elevul arată cum funcționează itemi 2D	Nr				
„Cu ce [numele acțiunii]?" (răspuns verbal)	Nr				
„Ce faci cu [numele obiectului]?" (obiectul nu e vizibil/ răspuns verbal)	Nr				
„Cu ce [funcție corporală]?" (de ex., „Cu ce vezi?")	Nr				
„Ce faci cu [partea corpului]?"	Nr				
„Ce faci în [numele încăperii]?"	Nr				
„Unde [numele acțiunii]?"	Nr				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
CATEGORII	S				
Potrivire/sortare	Nr				
Receptiv („Arată animal.")	Nr				
Expresiv („Din ce grup este câinele?")	Nr				
„Numește un/o [numele categoriei]."	Nr				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
CUNOŞTINŢE GENERALE ŞI RAŢIONAMENTE I	S				
Asocieri – potriveşte două obiecte aflate în relaţie (3D)	Nr				
Asocieri – potriveşte două imagini aflate în relaţie (2D)	Nr				
Discriminare auditivă – potriveşte item cu un sunet produs în direct: alege din mai multe obiecte	Nr				
alege din mai multe imagini	Nr				
răspunde fără suport vizual	Nr				
Discriminare auditivă – potriveşte item cu un sunet înregistrat: alege din mai multe obiecte	Nr				
alege din mai multe imagini	Nr				
răspunde fără suport vizual	Nr				
Asociază acţiuni cu persoane/animale/personaje „Cum face [animalul]?"	Nr				
„Ce mănâncă [personajul]?"	Nr				
„Ce face [personajul]?"	Nr				
„Cine/Ce face [sunet]?"	Nr				
„Cine mănâncă [item]?"	Nr				
„Cine [face o acţiune]?"	Nr				
Locuri: identifică receptiv camerele de acasă (2D)	Nr				
denumeşte expresiv camerele de acasă (2D)	Nr				
se duce în camera numită de terapeut	Nr				
numeşte camera în care se află	Nr				
identifică receptiv camere generice (2D şi 3D)	Nr				
denumeşte expresiv camere generice (2D şi 3D)	Nr				
identifică receptiv locuri din cartier (2D şi 3D)	Nr				
denumeşte expresiv locuri din cartier (2D şi 3D)	Nr				
Meserii: identifică receptiv meserii	Nr				

denumeşte expresiv meserii	Nr				
„Ce face un [numele meseriei]?"	Nr				
„Cine [face o acţiune specifică]?" ___ arată imaginea corectă ___ răspunde verbal	Nr				
„Unde vezi un [numele meseriei]?" ___ arată imaginea corectă ___ răspunde verbal	Nr				
„Ce foloseşte un [numele meseriei]?" ___ arată imaginea corectă ___ răspunde verbal	Nr				
Opuse (doar SD verbal, nici un suport vizual): asociază opuse (2D)	Nr				
„Care este opusul lui____?" (arată opusul)	Nr				
„Care este opusul lui ___?" (numeşte opusul; fără suport vizual)	Nr				
Compoziţie: sortează itemi făcuţi din acelaşi material	Nr				
„Ce este făcut din [material]?" (arată)	Nr				
„Din ce este făcut [obiect]?"	Nr				
„Dă-mi exemplu de ceva făcut din [material]."	Nr				
Descrie o persoană (persoana e prezentă)	C				
	Nr				
Identifică persoana cu anumite caracteristici	C				
	Nr				
Descrie animal/obiect (obiect vizibil)	C				
	Nr				
Identifică animalul/obiectul cu anumite caracteristici	C				
	Nr				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
CUNOŞTINŢE GENERALE ŞI RAŢIONAMENTE II	S				
Descrie o persoană sau un obiect (itemul nu e la vedere)	Nr				
Identifică persoana sau obiectul care are anumite caracteristici (itemul nu e la vedere)	Nr				
Asocieri: întrebare verbală – răspuns verbal („Cu ce se potriveşte pantoful?")	Nr				
explică de ce doi itemi se potrivesc	Nr				
„De ce/Când facem o acţiune?"	Nr				
„Ce faci când...?"	Nr				
„Unde mergem ca să...?"	Nr				
Sarcini imposibile	Nr				
Absurdităţi: le identifică	S				
le explică	S				
le corectează	S				
Identifică itemul lipsă dintr-o imagine	Nr				
Ghicitori	S				
Analogii	S				
Şiruri – adaugă următorul item la un şir: 1) ABAB; 2) AABB; 3) ABBABB; 4) AABAAB; 5) ABCABC	I				
Coduri	C				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
LA FEL/DIFERIT	S				
„Dă-mi la fel." *vs.* „Dă-mi diferit."	S				
„Care e la fel/diferit?" *vs.* un obiect de comparaţie	S				
Spune dacă două obiecte sunt la fel sau diferite	S				
Explică de ce sunt la fel sau diferite	S				
Explică de ce sunt la fel sau diferite obiecte care sunt la fel în anumite privinţe şi diferite în alte privinţe	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
„NU ŞTIU"	S				
Răspunde „Nu ştiu" la întrebări necunoscute: Ce este?	S				
Cine este?	S				
Unde este?	S				
Pune întrebări când nu ştie: Ce este?	S				
Cine este?	S				
Unde este?	S				
Răspunde „Nu ştiu" la întrebări incidentale	S				
„Nu înţeleg."	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
ABILITĂŢI CONVERSAŢIONALE INTERMEDIARE	S				
Răspunde la întrebări deschise tipice („Cum te cheamă?")	Nr				
Răspunde la întrebări subiective („Ce îţi place să mănânci?")	Nr				
Răspunde la întrebări de tipul *da/nu* („Eşti băiat?")	Nr				
Răspunde la întrebări cu alegeri multiple	Nr				
Pune întrebări reciproce	Nr				
Afirmaţie/afirmaţie	Nr				
Afirmaţie/întrebare	Nr				
Afirmaţie/afirmaţie negativă	Nr				
Afirmaţie/afirmaţie/întrebare	Nr				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
PUNE ÎNTREBĂRI	S				
„Ce este?"	S				
„Cine este?"	S				
„Unde este?"	S				
„Ce faci?"	S				
„Ce e acolo?"	S				
„Unde te duci?"	S				
„La cine e?"	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
ORDONAREA UNEI SUCCESIUNI	S				
Succesiuni de trei imagini	Nr				
Ordonează trei cartonaşe cu litere	S				
Ordonează trei cartonaşe cu cifre	S				
Succesiuni de patru imagini	Nr				
Ce se întâmplă pe urmă?	S				
Succesiuni de cinci şi şase imagini	S				
Ordonează 4-6 cartonaşe cu litere	S				
Ordonează 4-6 cartonaşe cu cifre	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
NOŢIUNI TEMPORALE	S				
Primul/ultimul: Începutul şi sfârşitul unei succesiuni de imagini, numere sau litere	S				
Începutul şi sfârşitul unui şir de personaje/ persoane	S				
Ce ai atins prima oară *vs.* ultima oară	S				
Începutul şi sfârşitul unei succesiuni de cifre sau litere	S				
Înainte/după: Ce vine înainte *vs.* după o cifră	S				
Ce vine înainte *vs.* după o literă	S				
Ce vine înainte *vs.* după o zi din săptămână	S				
Ce vine înainte *vs.* după o imagine dintr-o succesiune	S				
Ce ai făcut înainte *vs.* după o acţiune	S				
Îndeplineşte instrucţiuni care cuprind înainte *vs.* după	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
PREPOZIȚII	M				
Receptiv: *Pe*: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				
Sub: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				
În: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				
Lângă/alături: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				
Între: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				
În spatele: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				
În fața: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				
Expresiv: *Pe*: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				
Sub: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				
În: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				
Lângă/alături: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				
Între: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				
În spatele: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				
În fața: 1) obiecte; 2) sine; 3) imagini	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
PRONUME	S				
Receptiv: al meu *vs.* al tău	S				
al lui/al ei: 1) persoane 2) imagini	S				
al lor/al nostru/al vostru	S				
mine/tine („Arată spre mine/tine.")	S				
mie/ție/lui/ei	S				
Expresiv: al meu/al tău	S				
al lui/al ei	S				
al lor/al nostru/al vostru	S				
eu/tu	S				
el/ea	S				
ei/noi/voi	S				
Combinații nominativ/posesiv („Tu pui mâna pe nasul meu.")	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
DEZVOLTAREA LIMBAJULUI	S				
„Este un/o [obiect]."	S				
„Am [obiect]."	S				
„Văd [obiect]."	S				
„Văd [obiect] şi [obiect]."	S				
„Văd [obiecte multiple din cameră etc.]."	S				
„Văd [obiecte multiple dintr-o imagine complexă]."	S				
Combinaţii verb/obiect	Nr				
Combinaţii substantiv/verb	Nr				
Pronume/verb	Nr				
Obiect/adjectiv	Nr				
Obiect/adjectiv/adjectiv	Nr				
Substantiv/verb/obiect	Nr				
Pronume/verb/obiect	Nr				
„Este un [obiect/adjectiv]."	S				
„Văd [obiect/adjectiv]."	S				
„Am [obiect/adjectiv]."	S				
„Este un [obiect/adjectiv/adjectiv]."	S				
„Văd [obiect/adjectiv/adjectiv]."	S				
„Am [obiect/adjectiv/adjectiv]."	S				
Obiect/adjectiv/prepoziţie/obiect	S				
Subiect/verb/obiect/descriptor	S				
Timpurile verbale: Prezent	S				
Trecut	S				
Viitor	S				
Plural: Substantive receptiv	S				
Substantive expresiv	S				
Verbe expresiv	S				
Foloseşte substantive şi verbe la singular şi plural în propoziţii	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
IMAGINAȚIE ȘI POVEȘTI	S				
Imită sunete de animale	Nr				
Imită animale	Nr				
Copilul mimează o acțiune	Nr				
Copilul identifică acțiunea mimată de terapeut	Nr				
Interpretează diverse roluri: bibliotecar, șofer de autobuz etc.	I				
„Ce-ar putea fi?" (utilizează creativ obiecte obișnuite)	Nr				
Face desene	I				
Construiește diverse structuri și obiecte din cuburi/ piese de lego	I				
Povestește o succesiune de evenimente – „Spune-mi povestea": 1) o scenă; 2) două scene; 3) trei scene; 4) patru-șase scene.	H				
Spune o poveste cu ajutorul imaginilor	I				
Completează o poveste/succesiune – „Ce crezi că se va întâmpla?"	S				
Contribuie pe rând la o poveste	S				
Inventează o poveste	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
CAUZĂ ȘI EFECT	S				
Elevul răspunde la întrebări de tipul „de ce" pentru acțiuni desfășurate în prezența sa	Nr				
Succesiune cu element lipsă	S				
Ce s-a întâmplat înainte de succesiune	S				
Ce e posibil să se întâmple după aceea	S				
Inferențe despre acțiuni reprezentate în imagini	S				
Răspunde la întrebări de tipul „de ce" bazându-se pe cunoștințele sale generale (intraverbal)	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
CAPACITATEA DE ÎNȚELEGERE	S				
Prin observare: Ce? (3D și 2D)	S				
Ce culoare? (3D și 2D)	S				
Ce? *vs.* Ce culoare?	S				
Cine? (3D și 2D)	S				
Cine? *vs.* Ce?	S				
Ce face? (3D și 2D)	S				
Cine? *vs.* Ce? *vs.* Ce face?	S				
Unde? (3D și 2D)	S				
Cine? *vs.* Ce? *vs.* Ce face? *vs.* Unde?	S				
Care? (3D și 2D)	S				
Cine? *vs.* Ce? *vs.* Ce face? *vs.* Unde? *vs.* Care?	S				
Cum? (3D și 2D)	S				
Cine? *vs.* Ce? *vs.* Ce face? *vs.* Unde? *vs.* Care? *vs.* Cum?	S				
Prin ascultare și citire: Cine? *vs.* Ce face?	S				
Cine? *vs.* Ce face? *vs.* Ce? *vs.* Ce culoare?	S				
Unde? (3D și 2D)	S				
Cine? *vs.* Ce face? *vs.* Ce? *vs.* Ce culoare? *vs.* Unde?	S				
Cine? *vs.* Ce face? *vs.* Ce? *vs.* Ce culoare? *vs.* Unde? *vs.* Când?	S				
Cine? *vs.* Ce face? *vs.* Ce? *vs.* Ce culoare? *vs.* Unde? *vs.* Când? *vs.* Care?	S				
Cine? *vs.* Ce face? *vs.* Ce? *vs.* Ce culoare? *vs.* Unde? *vs.* Când? *vs.* Care? *vs.* De ce?	S				
Cine? *vs.* Ce face? *vs.* Ce? *vs.* Ce culoare? *vs.* Unde? *vs.* Când? *vs.* Care? *vs.* De ce? *vs.* Cum?	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
ABILITĂŢI CONVERSAŢIONALE AVANSATE	S				
Spune *vs.* Întreabă	S				
Comportament conversaţional nonverbal	S				
Bunele maniere verbale	S				
Enumeră subiecte de conversaţie	S				
Răspunde la întrebări simple	S				
Face afirmaţii reciproce	S				
Pune întrebări	S				
Face comentarii referitoare la informaţiile primite	S				
Identifică interesele partenerului de conversaţie	S				
Iniţiază conversaţia	S				
Sesizează dacă partenerul de conversaţie nu mai este interesat	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
ATENŢIA SOCIALĂ	S				
Învaţă din promptul de exemplificare: vizual	S				
verbal	S				
Salut: răspunde	S				
iniţiază	S				
Joc de grup: îşi aşteaptă rândul	S				
ştie să piardă	S				
Identifică persoana din grup care: ţine un anumit obiect	S				
are o anumită caracteristică (păr blond, bluză albastră etc.)	S				
face o anumită acţiune	S				
a spus anumite cuvinte	S				

alte informații (de pildă, lucruri care îi plac sau care nu îi plac)	S				
Este atent la stimulul verbal de grup: în timpul activității de grup, rămâne în locul atribuit de educator	D				
îndeplinește o acțiune împreună cu grupul	%				
cântă împreună cu grupul	%				
se uită spre vorbitor	%				
răspunde la întrebări de grup	%				
urmează indicațiile date grupului	%				
Oferă informații în timpul jocurilor de grup/în cerc	S				
Cere informații punând întrebări	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
ÎNVĂȚAREA PRIN OBSERVARE	S				
Modelul oferit de alții funcționează ca prompt	S				
Atenția la ce se întâmplă în jur: identifică persoana care ține un obiect	S				
identifică persoana cu anumite caracteristici fizice	S				
identifică persoana care face o acțiune	S				
identifică persoana care a făcut o afirmație	S				
Este atent la exercițiile făcute de altă persoană (poate să răspundă dacă e întrebat ce s-a întâmplat): „Ce a făcut [persoana]?"	S				
„Cine [face o acțiune]?"	S				
„Ce îi place să facă [persoanei]?"	S				
Este atent la informații incidentale	S				
Observă evenimentele din mediu (poate să răspundă dacă e întrebat ce s-a întâmplat)	S				
Sesizează informația incorectă	S				
„Pe care l-a văzut [persoana]?"	S				
Instrucțiuni de grup: valabile pentru toată lumea	S				
condiționale	S				

„Eu!/Eu nu!"	S				
Obţine informaţii - verbal	S				
Face inferenţe - verbal	S				
Obţine informaţii - vizual	S				
Face inferenţe - vizual	S				
Descrie interesele altor copii	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
ABILITĂŢI DE SOCIALIZARE	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
MEMORIA	S				
Memoria vizuală (potriviri decalate)	S				
Aduce obiecte multiple (denumiri receptiv)	S				
Ce lipseşte?	S				
Îşi aminteşte trei obiecte după ce le-a văzut timp de 10 secunde	S				
Aducerea aminte	S				
Îşi aminteşte cuvintele de la cântece	S				
Spune o poveste familiară (de pildă, *Cei trei purceluşi*)	S				

NOŢIUNI CANTITATIVE		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
Ordonează inele sau recipiente de mărimi crescătoare	S				
Ordonează maxim cinci obiecte în funcţie de mărime	S				
Numără de la 1 la 10 (de la stânga la dreapta, corespondenţă unu-la-unu)	H				
Numără mecanic până la: ___	H				
Formează mulţimi egale din obiecte 3D	S				
Potriveşte cantităţi: configuraţie identică	H				
configuraţie diferită	H				
Cantităţi receptiv: obiecte 3D	H				
obiecte 2D	H				
Cantităţi expresiv: obiecte 3D	H				
obiecte 2D	H				
Simboluri (cifre): identificare receptivă	H				
denumire expresivă	H				
potriveşte simbolul la cantitate	H				
potriveşte cuvântul reprezentând cifra la cifră şi la cantitate	H				
„Formează o mulţime de [cantitate]"/"Dă-mi [cantitate]"	H				
Mai mult *vs.* mai puţin: discriminare receptivă	S				
formează mulţimi cu mai multe/mai puţine elemente	S				
cel mai mult/cel mai puţin	S				
Succesiuni: numere consecutive	H				
numere care nu sunt consecutive	S				
„Ce vine după/înainte de [număr]?"	S				
Numără din: ___ 10 în 10; ___ 2 în 2; ___ 5 în 5	I				
Adunarea	H				
Scăderea	H				
Adunare *vs.* scădere	S				
Par/impar	S				
Numerale ordinale	H				
Probleme de aritmetică	S				

		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
NOŢIUNI DESPRE TIMP	S				
Calendar: zilele săptămânii	S				
lunile	S				
anul	S				
azi/mâine/ieri	S				
la sfârşitul săptămânii/în timpul săptămânii	S				
săptămâna viitoare/săptămâna trecută	S				
„Când [faci o acţiune]?": dimineaţa; după-amiază; seara; noaptea	S				
Anotimpuri	S				
Vacanţe	S				
Ceasul: 1) recunoaşte orele fixe; 2) jumătate de oră; 3) sfert de oră; 4) 5 minute	H				

CITIRE		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
Potriveşte: litere	S				
cuvânt la cuvânt	S				
formează un cuvânt după model, potrivind literele de la stânga la dreapta	S				
Recită alfabetul	S				
Identifică receptiv: literele mari	Nr				
literele mici	Nr				
Denumeşte expresiv: literele mari	Nr				
literele mici	Nr				
Ordonează cartonaşe cu litere	C				
Silabe	S				
Potriveşte cuvântul la imagine/obiect	S				
Identifică receptiv cuvinte	Nr				

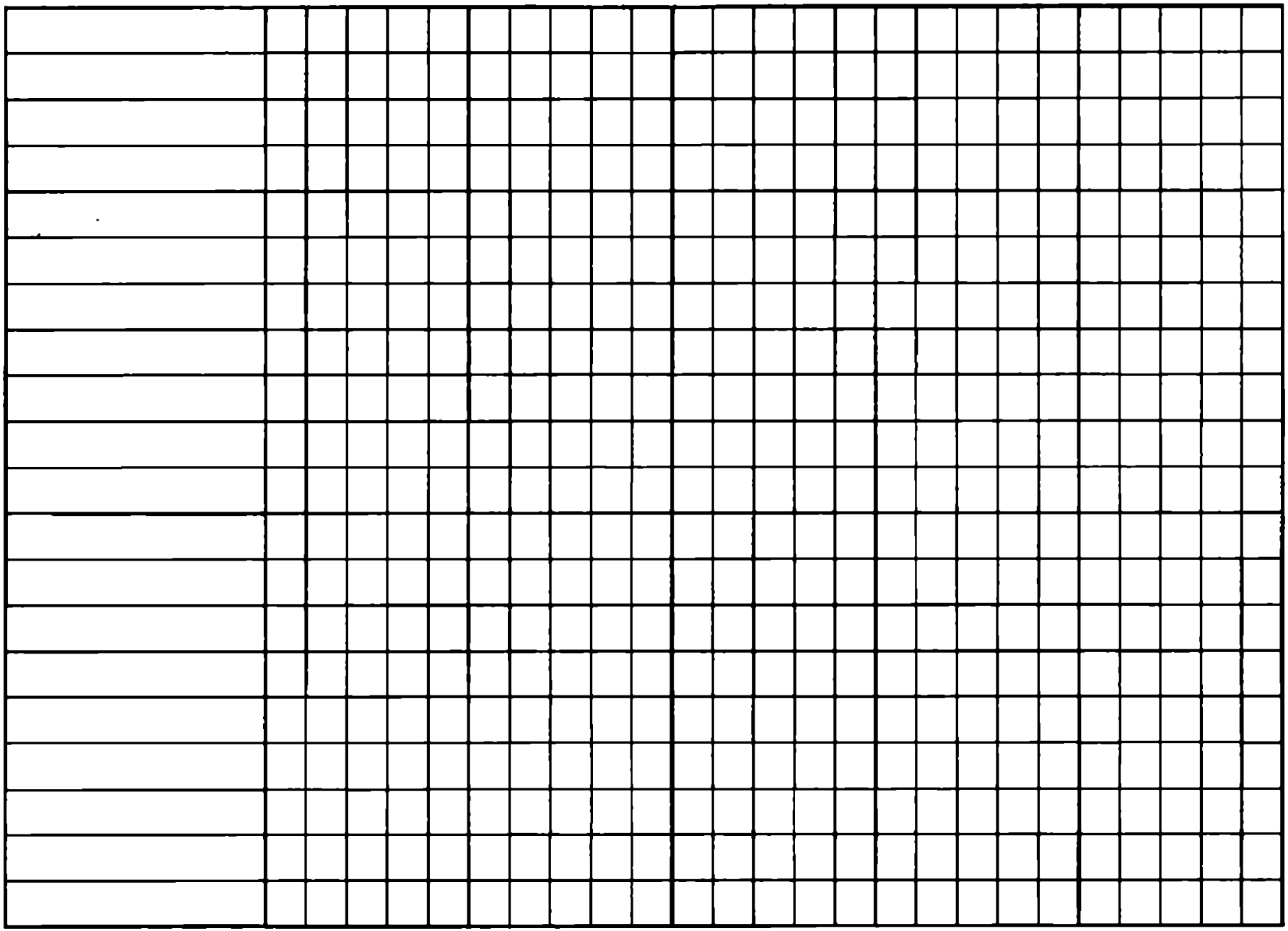
Spune pe litere cum se scriu cuvintele	Nr				
Citeşte propoziţii	S				
Potriveşte sintagme la imagini	S				
Capacitatea de înţelegere a unui text: „Cine [a făcut o acţiune]?"	S				
„Ce a făcut [persoana]?"	S				
„Unde?"	S				
„Cum/De ce?"	S				
Îndeplineşte instrucţiuni scrise: instrucţiuni dintr-un cuvânt	Nr				
instrucţiuni din două cuvinte	Nr				
instrucţiuni din trei cuvinte	Nr				

SCRIERE		**OBS 1**	**OBS 2**	**OBS 3**	**OBS 4**
Conturează litere şi cifre peste model, pe hârtie liniată	S				
Numele propriu: îl conturează peste model, îl copiază şi îl scrie	S				
Copiază litere şi cifre	S				
Scrie litere şi cifre	S				
Scrie un cuvânt după model, potrivind literele de la stânga la dreapta	S				
Copiază de la tablă	S				
Scrie cuvinte după dictare	S				
Scrie propoziţii ca răspuns la întrebări	S				

AUTOSERVIRE		OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4
La masă: folosește lingura/furculița	S				
bea din cană	S				
toarnă lichide	S				
bea cu paiul	S				
întinde/taie cu cuțitul	S				
Îmbrăcat: își scoate hainele	S				
își pune hainele	S				
descheie capse, nasturi, fermoar	S				
încheie capse, nasturi, fermoar	S				
se descalță	S				
se încalță	S				
își leagă șireturile	S				
Toaleta: merge la toaletă după orar	S				
se duce singur	S				
rămâne uscat noaptea	S				
Igiena personală: se spală pe față/pe mâini	S				
se spală pe dinți	S				
se piaptănă	S				
face baie	S				
În casă: pune lucrurile la locul lor	I				
pregătește mâncarea în moduri simple (încălzește la microunde, pune pâine la prăjit, întinde pe pâine, amestecă etc.)	I				
treburi casnice (pune masa, duce farfuriile în chiuvetă, duce gunoiul, face patul, pune rufele murdare la coș etc.)	I				
șterge masa, geamul, faianța	I				
pune farfuriile în chiuvetă, pune masa	I				
are grijă de animalele din casă	S				

În comunitate: trecerea de pietoni	S				
cumpărături mici	S				
mijloacele de transport în comun	S				
Poşta	S				
reguli de siguranţă/persoanele necunoscute/ urgenţele	S				
Bani: potriveşte monede	S				
identifică receptiv banii (5 bani, 10 bani, 50 bani, 1 leu, 5 lei, 10 lei)	Nr				
denumeşte expresiv banii	Nr				
cumpără	S				
Foloseşte telefonul	S				
Lasă mesaje pe telefon	S				
Ia itemul cerut şi îl duce unei anumite persoane	S				
Face cumpărături la supermarket	S				

RAPORT ZILNIC PROGRAM:_____ ETAPĂ:_____



RAPORT DE EXERCIȚIU PROGRAM:_____ ETAPĂ:_____

(+) CORECT (-) INCORECT (P) PROMPT (0) NICI UN RĂSPUNS (X) FĂRĂ LEGĂTURĂ CU ACTIVITATEA

DESFĂŞURĂTOR DE PROGRAME

Data:										

EVALUAREA TERAPEUTULUI

Terapeut:_____ Data: _____

Evaluator:_____ Copil:_____

Motivul evaluării:_____

1 = Rareori/Motive de îngrijorare

2 = Uneori/E nevoie de îmbunătăţiri

3 = Deseori/Acceptabil/ Adecvat

(Itemii marcaţi cu * nu pot fi de obicei evaluaţi printr-o singură monitorizare directă.)

MODELAREA COMPORTAMENTULUI ELEVULUI	1	2	3
1. Oferă din când în când recompense pozitive, pentru a întări şi a menţine un comportament adecvat sarcinii aflate în lucru.			
2. Nu ameninţă şi nu şantajează.			
3. *Foloseşte predarea proactivă pentru a promova comportamente alternative adecvate.			
4. Corectează comportamentul disruptiv după caz.			

MEDIUL DE LUCRU	1	2	3
1. Materialele de lucru sunt pregătite şi organizate.			
2. Aranjarea mediului de lucru şi numărul de elemente distractoare prezente au fost potrivite pentru elev.			
3. S-a variat locul de predare şi s-au folosit situaţii naturale (potrivite pentru elev).			

SARCINA DE LUCRU	1	2	3
1. Sarcinile de lucru au fost potrivite nivelului funcţional al elevului.			
2. Sarcinile au fost împărţite în componente mai mici.			
3. *Terapeutul înţelege scopul programului.			

INSTRUCŢIUNI (SD-uri)	1	2	3
1. Instrucţiunile au fost potrivite nivelului funcţional al copilului (gradul de complexitate, caracterul explicit etc.).			
2. S-au folosit tonuri naturale ale glasului.			
3. S-au folosit cuvinte care să conducă la răspunsul dorit.			
4. Instrucţiunile au fost variate sau folosite consecvent, conform nivelului funcţional al copilului.			
5. A fost acordat un timp adecvat pentru răspuns (de pildă, **aproximativ** 3-5 secunde).			

FEEDBACK/CONSECINŢE	1	2	3
1. A fost oferit feedback imediat, conform nevoilor elevului.			
2. Consecinţele au fost eficiente.			
3. Răspunsurile elevului au fost evaluate corect.			
4. Frecvenţa recompenselor a fost optimă (destul de dese pentru a fi eficiente, dar diminuate cât mai rapid posibil).			
5. Au fost folosite consecinţe diferenţiate (in funcţie de calitatea răspunsului, de atenţie, de nivelul de promptare etc.).			
6. S-a folosit feedback informativ.			
7. Dacă s-au folosit recompense tangibile, ele au fost însoţite de recompense sociale pentru a dezvolta eficient valoarea recompensării sociale.			
8. S-a recurs în mod constant la contingenţe.			
9. S-au folosit recompense variate.			

INTERVALUL DINTRE EXERCIŢII	1	2	3
1. Exerciţiile au fost separate unele de altele.			
2. Intervalul dintre exerciţii a fost optim (ritm potrivit, elevului i s-a oferit timp suficient pentru a fi recompensat).			

PROMPTURI	1	2	3
1. Prompturile au fost oferite la momentul potrivit (în mod normal, promptul se oferă în timpul rostirii instrucțiunii sau imediat după aceea).			
2. S-a oferit suficient ajutor pentru a asigura succesul elevului, dar niciodată mai mult decât necesar.			
3. Dacă primul prompt nu a funcționat, s-au oferit prompturi mai intruzive.			
4. S-a recurs la prompturi pentru a evita eșecul prelungit și frustrarea elevului.			
5. Exercițiile promptate au fost urmate de exerciții nepromptate sau cu prompt redus.			
6. S-a folosit tipul potrivit de prompt (de pildă, demonstrația, modelul verbal, ghidajul fizic, promptul prin manevrarea stimulului etc.)			
7. Dacă elevul a greșit din neatenție sau din pricina unui comportament interferent, s-au folosit prompturi doar atunci când comportamentul nu a putut fi corectat prin consecințe.			
8. *S-a încercat în mod sistematic reducerea prompturilor.			
9. Terapeutul a avut grijă să nu prompteze involuntar (prin poziția itemilor, privire, crearea unor tipare previzibile, murmurarea răspunsurilor etc.)			

CAPTAREA ATENȚIEI	1	2	3
1. A recompensat elevul de fiecare dată când a fost atent.			
2. A început exercițiile la momentul optim pentru modelarea unei atenții cât mai bune.			
3. *A avut un plan de promovare a direcției independente a atenției.			

STIMULAREA PROGRESULUI: (LECȚIILE AU FOST PLĂCUTE ȘI NATURALE)	1	2	3
1. Sesiuni de durată potrivită; momentul oferirii pauzelor și durata lor au fost adecvate.			
2. Terapeutul a aranjat ordinea sarcinilor de lucru astfel încât sarcinile dificile să fie inserate între sarcini mai ușoare.			
3. A încheiat sesiunea prin exerciții la care elevul a avut succes.			
4. A creat efect comportamental maxim.			
5. A inclus suficiente activități de joacă în programul general.			
6. A făcut terapia cât mai naturală (de pildă, a exemplificat un limbaj natural).			
7. S-a străduit să faciliteze generalizarea cât mai repede posibil.			
8. A adaptat terapia în funcție de comportamentele și răspunsurile elevului.			
9. A lucrat cu entuziasm.			
10. A folosit materiale de lucru interesante și plăcute elevului.			
11. Nu a plictisit elevul continuând un program pe care acesta deja îl stăpânea.			
12. Când elevul a fost atent și a răspuns bine, l-a recompensat terminând mai repede exercițiile.			
13. A variat în mod potrivit sarcinile de lucru.			

ALTE COMENTARII (dacă e necesar)

Dacă e cazul, comentaţi următoarele obiceiuri generale de lucru, aşa cum au fost demonstrate în sesiunile de lucru cu mai mulţi clienţi:

DEZVOLTARE PROFESIONALĂ	1	2	3
1. Învaţă activ şi cu plăcere.			
2. Aduce contribuţii valoroase în cadrul clinicii.			
3. Este preocupat de perfecţionarea profesională.			

RELAŢIILE CU CEILALŢI	1	2	3
1. Colaborează bine cu ceilalţi membri ai echipei.			
2. Este sensibil la feedbackul primit.			
3. Relaţiile cu părinţii elevilor se păstrează în limite adecvate.			

RESPONSABILITATE ŞI COMPORTAMENT PROFESIONAL	1	2	3
1. Este punctual.			
2. Prezenţă regulată.			
3. Anunţă familia din timp dacă nu poate ajunge la o sesiune de lucru.			
4. Ştie să se încadreze în timp.			
5. Se îmbracă profesional.			

ALTE COMENTARII (dacă e necesar)

Semnătură:_____ Data:_____

DESCRIEREA PROGRAMULUI

PROGRAM:_____ INTRODUS:_____ FINALIZAT:_____

Procedeu general:

Data începerii:	**Terapeutul spune/face:**	**Elevul spune/face:**
	SD 1)	R 1)
	SD 2)	R 2)
	SD 3)	R 3)
	SD 4)	R 4)
	SD 5)	R 5)

Prompturi:

Comentarii:

FIŞĂ DE RĂSPUNSURI

PROGRAM:_____ ETAPĂ:_____

	Item	Răspuns	Introdus la data de:	Stăpânit la data de:	Comentarii
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Nota traducătorului

Toate notele de subsol care apar în cele două volume ale cărţii aparţin traducătorului. Prin aceste note am încercat să lămurim, pe cât posibil, termenii mai tehnici din text, fără să ne substituim însă autorilor şi fără să ne asumăm competenţele unor specialişti comportamentali.

În traducerea cărţii ne-am străduit să oferim alternative româneşti pentru jocurile, cântecele sau jucăriile recomandate de autori. Acolo unde nu a fost posibil, am descris în notele de subsol materialele respective.

În ceea ce priveşte termenii de specialitate din carte, am optat pentru traduceri deja încetăţenite în rândul părinţilor şi specialiştilor care fac ABA de câţiva ani de zile în ţară: *prompt, recompensă* etc., astfel încât să uşurăm formarea unui limbaj de specialitate comun. Cu toate acestea, am evitat să folosim calcurile lingvistice nefireşti cu care s-au obişnuit mulţi părinţi şi specialişti, în lipsa unor traduceri de calitate a textelor de referinţă. De exemplu, am evitat cu desăvârşire termenul *a mastera (un program/item)* şi l-am înlocuit prin *a stăpâni*, la fel cum am evitat termenul *etichete* în favoarea celui de *denumiri*. Termenul-cheie *discrete trial*, care reprezintă unitatea de învăţare în cadrul analizei comportamentale aplicate, l-am redat prin *exerciţiu distinct*, încercând să păstrăm în limba română cât mai mult din sensurile originale şi să oferim, în acelaşi timp, o posibilitate de prescurtare uşoară (*exerciţiu* pentru *trial*).

I.A.

Index

A

A doua etapă de intensificare a comportamentului p. 60, vol. 1
A treia etapă de intensificare a comportamentului p. 62, vol. 1
Abilităţi de conversaţie - avansate p. 152, vol. 2
Abilităţi de conversaţie - elementare p. 80, vol. 2
Abilităţi de conversaţie - intermediare p. 127, vol. 2
Abilităţi de socializare p. 164, vol. 2
Abilităţi motorii p. 34, vol. 2
Abilităţile de joc care vor fi predate, selectarea lor p. 121, vol. 1
Activităţi de joacă/socializare, exemple p. 131, vol. 1
Aducerea aminte p. 167, vol. 2
Alegerea orei potrivite de culcare p. 91, vol. 1
Alegerea partenerilor de joacă p. 135, vol. 1
Alimentaţia, probleme p. 109, vol. 1
Alimente noi, introducerea lor p. 112, vol. 1
Analiza componentelor p. 125, vol. 1
Asertivitatea p. 82, vol. 2
Aspecte practice p. 88, vol. 1
Atenţia, captarea ei p. 18, vol. 2
Atenţia, coordonarea ei p. 87, vol. 2
Atribute p. 95, vol. 2
Autoservirea p. 175, vol. 2
Autostimularea, funcţii p. 81, vol. 1
Autostimularea, reducerea valorii ei recompensatorii p. 85, vol. 1

B

Blocarea comportamentului p. 83, vol. 1

C

Când este considerat problematic un comportament p. 47, vol. 1
Cântece p. 49, vol. 2
Captarea atenţiei p. 18, vol. 2
Caracteristici comune ale programelor de calitate p. 22, vol. 1
Care este rolul familiei? p. 17, vol. 1
Categorii p. 100, vol. 2
Cauză şi efect p. 143, vol. 2
Ce lipseşte? p. 166, vol. 2
Citirea p. 172, vol. 2
Complianţa p. 25, vol. 2
Complianţa, ierarhizare p. 76, vol. 1
Complianţa, sfaturi care să o faciliteze p. 74, vol. 1
Componentele programului p. 125, vol. 1
Componentele unui exerciţiu distinct p. 9, vol. 2
Comportamentele autostimulatoare p. 79, vol. 1
Comportamentele disruptive p. 45, 69, vol. 1
Comportamentele disruptive, cum să le înţelegem p. 53, vol. 1
Capacitatea de înţelegere I p. 146, vol. 2
Capacitatea de înţelegere II p. 147, vol. 2
Comunicarea funcţională p. 64, vol. 2
Controlul stimulului p. 86, vol. 1
Conversaţia, tabel de evaluare p. 155, vol. 2
Coordonarea atenţiei p. 87, vol. 2
Copiii de aceeaşi vârstă, interacţiunea cu ei p. 148, vol. 2
Copiii mari, terapia cu ei p. 27, vol. 1
Crearea mediului optim p. 48, vol. 1
Cu prompt sau fără prompt? p. 105, vol. 1
Cuburi şi alte piese de construcţie, imitaţie p. 31,

vol. 2
Cum determinați copilul să rămână în pat p. 93, vol. 1
Cum să faceți terapia naturală, plăcută și generalizabilă p. 50, vol. 1
Cum să țineți copiii departe de patul părinților p. 94, vol. 1
Cum se abordează problemele comportamentale p. 56, vol. 1
Cunoștințe generale și raționamente I p. 102, vol. 2
Cunoștințe generale și raționamente II p. 105, vol. 2
Curriculum p. 15, vol. 1

D

Da/nu p. 84, vol. 2
Date istorice p. 14, vol. 1
De câte ore de terapie are nevoie copilul meu? p. 16, vol. 1
Denumiri (program expresiv) p. 77, vol. 2
Denumiri (program receptiv) p. 60, vol. 2
Desen p. 42, vol. 2
Desfășurarea sesiunilor de terapie p. 5, vol. 2
Dezvoltarea independenței p. 128, vol. 1
Dezvoltarea socială, etape p. 135, vol. 1
Diferit *vs.* la fel p. 107, vol. 2
Dificultăți legate de defecație p. 105, vol. 1

E

Echipamentul pentru programul de toaletă p. 98, vol. 1
Efect și cauză p. 143, vol. 2
Eficiența programului p. 22, vol. 1
Emoții p. 90, vol. 2
Etapa finală de intensificare a comportamentului p. 63, vol. 1
Etapele dezvoltării sociale p. 135, vol. 1
Etapele intensificării comportamentului p. 58, vol. 1
Evaluarea p. 21, vol. 1
Evaluarea recompenselor p. 34, vol. 1
Exemple de activități de joacă/socializare p. 131, vol. 1
Exerciții distincte, componente p. 9, vol. 2
Exersare intensivă p. 127, vol. 1
Expresiv, denumiri p. 77, vol. 2
Dezvoltarea limbajului p. 115, vol. 2

F

Familia, care este rolul ei p. 17, vol. 1
Feedback diferențiat și informativ p. 42, vol. 1
Folosirea independentă a toaletei p. 101, vol. 1
Folosirea toaletei pe timpul nopții p. 106, vol. 1
Forma de învățământ p. 29, vol. 1
Formatul lecțiilor p. 18, vol. 1
Formatul terapiei p. 17, vol. 1
Frustrarea, programul de toleranță p. 71, vol. 1
Funcții p. 98, vol. 2
Funcțiile autostimulării p. 81, vol. 1

G

Generalizarea, tabel de evaluare p. 24, vol. 2
Gesturi (Pragmatică) p. 93, vol. 2

I

Identificarea și dezvoltarea recompenselor p. 33, vol. 1
Ierarhizarea complianței p. 76, vol. 1
Ierarhizarea situațiilor de stres p. 72, vol. 1
Ignorarea sistematică p. 82, vol. 1
Imitația nonverbală p. 26, vol. 2
Imitația verbală p. 70, vol. 2
Imitație cu cuburi și alte piese de construcție p. 31, vol. 2
Independența, dezvoltarea ei p. 128, vol. 1
Instrucțiuni (program receptiv) p. 56, vol. 2
Intensificarea comportamentului, etape p. 58, vol. 1
Interacțiunea cu copiii de aceeași vârstă p. 148, vol. 2
Intervenția comportamentală intensivă p. 13, vol. 1
Introducerea alimentului nou p. 112, vol. 1

J

Joc p. 45, vol. 2
Jocul independent p. 50, vol. 2
Jocul social p. 129, vol. 1

Jocul solitar p. 124, vol. 1
Jocul şi abilităţile sociale p. 115, vol. 1

I

Împotrivirea faţă de programele de joc şi socializare p. 118, vol. 1
Înainte/după p. 139, vol. 2
Întâlnirile de joacă, organizarea lor p. 133, vol. 1
Întrebări (program) p. 130, vol. 2
Învăţarea incidentală p. 116, vol. 1
Învăţarea prin observare p. 158, vol. 2

L

La fel *vs.* diferit p. 107, vol. 2
Limbajul, dezvoltarea lui p. 115, vol. 2
Limbajul, stimularea lui p. 115, vol. 1

M

Managementul comportamentului, tehnici specifice p. 65, vol. 1
Mărirea intervalelor orarului (programul de toaletă) p. 101, vol. 1
Mediul de predare p. 20, vol. 1
Mediul înconjurător şi stresul p. 49, vol. 1
Mediul optim, crearea lui p. 48, vol. 1
Metodă potrivită şi pentru copiii mari şi adolescenţi p. 25, vol. 1
Modelul de recompensare, selectarea lui p. 35, vol. 1
Momentul potrivit pentru ceva nou p. 111, vol. 1
Momentul propice (programul de toaletă) p. 97, vol. 1

N

„Nu ştiu" p. 125, vol. 2
Negaţia p. 86, vol. 2
Noncomplianţa p. 73, vol. 1
Noţiuni cantitative p. 169, vol. 2

O

Obiectul care „aduce" somnul p. 92, vol. 1
Obiecţii împotriva recompenselor p. 31, vol. 1
Ora potrivită de culcare, alegerea ei p. 91, vol. 1
Orarul de toaletă p. 99, vol. 1
Orarul de toaletă, mărirea intervalelor p. 101, vol. 1
Ordonarea unei succesiuni p. 133, vol. 2
Organizarea întâlnirilor de joacă p. 133, vol. 1

P

(Pragmatică) Gesturi p. 93, vol. 2
Parteneriat p. 7, vol. 1
Partenerii de joacă, alegerea lor p. 135, vol. 1
Pluralul p. 123, vol. 2
Potriviri p. 36, vol. 2
Povestea unui părinte p. 8, vol. 1
Poveşti p. 141, vol. 2
Predarea prin exerciţii distincte p. 8, vol. 2
Predarea, mediul p. 20, vol. 1
Prepoziţii p. 109, vol. 2
Atenţia socială p. 156, vol. 2
Prima etapă de intensificare a comportamentului p. 59, vol. 1
Primul/ultimul p. 136, vol. 2
Problemele comportamentale, cum se abordează p. 56, vol. 1
Probleme de alimentaţie p. 109, vol. 1
Probleme de alimentaţie, altele p. 113, vol. 1
Problemele de somn p. 89, vol. 1
Procedee proactive p. 87, vol. 1
Procedee reactive p. 82, vol. 1
Program de intervenţie pozitiv p. 77, vol. 1
Program de intervenţie reductiv p. 78, vol. 1
Program intensiv de învăţare a folosirii toaletei p. 103, vol. 1
Programe comportamentale p. 69, vol. 1
Programele de joc şi socializare, împotrivirea faţă de ele p. 118, vol. 1
Programul de complianţă p. 75, vol. 1
Programul de joc p. 124, vol. 1
Programul de toleranţă la frustrare p. 71, vol. 1
Progresul, sfaturi pentru accelerarea lui p. 19, vol. 2
Promptul şi diminuarea promptului p. 127, vol. 1
Pronumele 112, vol. 2

R

Raţionamente I, Cunoştinţe generale şi p. 102, vol. 2

Raţionamente II, Cunoştinţe generale şi p. 105, vol. 2
Receptiv, Denumiri p. 60, vol. 2
Receptiv, Instrucţiuni p. 56, vol. 2
Recompensarea p. 31, 83, 127 vol. 1
Recompensarea socială p. 117, vol. 1
Recompensele, identificarea şi dezvoltarea lor p. 33, vol. 1
Recompensele, obiecţii împotriva lor p. 31, vol. 1
Reducerea valorii recompensatoare a autostimulării p. 85, vol. 1
Reguli de recompensare p. 36, vol. 1
Ritualuri (programul de toaletă) p. 106, vol. 1
Rutina de somn, stabilirea ei p. 90, vol. 1

S

Scenarii de joacă p. 52, vol. 2
Scrierea p. 174, vol. 2
Selectarea abilităţilor de joc care vor fi predate p. 121, vol. 1
Selectarea modelului de recompensare p. 35, vol. 1
Selecţia alimentelor p. 110, vol. 1
Sesiunile de terapie, desfăşurarea lor p. 5, vol. 2
Sfaturi care să faciliteze complianţa p. 74, vol. 1
Sfaturi generale pentru accelerarea progresului p. 19, vol. 2
Sfaturi valabile pentru toate etapele p. 64, vol. 1
Situaţiile de stres, ierarhizarea lor p. 72, vol. 1
Socializarea, abilităţi p. 164, vol. 2
Socializarea, exemple de activităţi p. 131, vol. 1
Somnul de prânz p. 95, 107, vol. 1
Somnul, probleme p. 89, vol. 1
Stabilirea unei rutine de somn p. 90, vol. 1
Stadiile terapiei p. 20, vol. 1
Stimularea comunicării p. 67, vol. 2
Stimularea limbajului p. 115, vol. 1
Stresul şi mediul înconjurător p. 49, vol. 1
Succesiuni p. 133, vol. 2

Ş

Şcoala, tabel de evaluare p. 183, vol. 2

T

Tabel de evaluare pentru conversaţie p. 155, vol. 2
Tabel de evaluare pentru generalizare p. 24, vol. 2
Tabel de evaluare pentru şcoală p. 183, vol. 2
Tehnici specifice de management al comportamentului p. 65, vol. 1
Terapia copiilor mari p. 27, vol. 1
Timpurile verbale p. 119, vol. 2
Toaleta p.87, vol. 1; p. 170, vol. 2
Toaleta, folosirea ei independentă p. 101, vol. 1
Toaleta, folosirea ei pe timpul nopţii p. 106, vol. 1
Toaleta, program intensiv de învăţare a folosirii ei p. 103, vol. 1
Toleranţa la frustrare, program p. 71, vol. 1

U

Un singur pas o dată p. 126, vol. 1

V

Verificări (în cadrul programului de toaletă) p. 103, vol. 1

Cuprins

Desfăşurarea sesiunilor de terapie 5
Predarea prin exerciţii distincte 8
Tabel de evaluare pentru generalizare 24
Complianţa 25
Imitaţie nonverbală 26
Imitaţie cu cuburi 31
Abilităţi motorii 34
Potriviri 36
Desen 42
Joc 45
Strategia generală de predare 46
Tipuri de joc 47
Stadiile jocului 47
Cântece 49
Joc independent 50
Scenarii de joacă 52
Instrucţiuni (receptiv) 56
Denumiri (receptiv) 60
Comunicarea funcţională 64
Stimularea comunicării 67
Imitaţia verbală 70
Dificultăţi de articulare 75
Denumiri (expresiv) 77
Bazele conversaţiei 80
Asertivitatea 82
Da/nu 84

Negaţia ... 86
Coordonarea atenţiei ... 87
Emoţii ... 90
Gesturi (Pragmatică) ... 93
Atribute ... 95
Funcţii ... 98
Categorii ... 100
Cunoştinţe generale şi raţionamente I ... 102
Cunoştinţe generale şi raţionamente II ... 105
La fel/diferit ... 107
Prepoziţii ... 109
Pronumele ... 112
Dezvoltarea limbajului I ... 115
Timpurile verbale ... 119
Pluralul ... 123
„Nu ştiu" ... 125
Conversaţia – abilităţi intermediare ... 127
Întrebări ... 130
Ordonarea unei succesiuni ... 133
Primul/ultimul ... 136
Înainte/după ... 139
Poveşti ... 141
Cauză şi efect ... 143
Capacitatea de înţelegere I ... 146
Capacitatea de înţelegere II ... 147
Interacţiunea cu copiii de aceeaşi vârstă ... 148
Conversaţie – abilităţi avansate ... 152
Tabel de evaluare pentru conversaţie ... 155
Atenţia socială ... 156
Învăţarea prin observare ... 158
Abilităţi de socializare ... 164

Ce lipseşte? ... 166
Aducerea aminte ... 167
Noţiuni cantitative ... 169
Citirea ... 172
Scrierea ... 174
Autoservirea ... 175
Folosirea toaletei ... 179
Tabel de evaluare pentru şcoală ... 183

Anexe

Anexa A ... 188
Anexa B ... 218
Anexa C ... 219
Anexa D ... 220
Anexa E ... 221
Anexa F ... 227
Anexa G ... 228

Nota traducătorului ... 229
Index ... 231

Volumul al doilea al **Ghidului de terapie ABA** descrie pe larg programele de lucru din cadrul terapiei ABA: imitația, desenul, citirea, jocul, interacțiunea cu alți copii, autoservirea, conversația, etc. Părintele sau terapeutul vor afla care sunt etapele fiecărui program, în ce ordine se lucrează și care sunt cele mai bune strategii de lucru. Volumul de față cuprinde și o secțiune finală de fișe de lucru și tabele, care ajută părintele/terapeutul să monitorizeze progresul copilului.

Într-o lume a suferinței și a deznădejdii, World Vision încearcă să aducă o rază de speranță și bucurie celor mai vulnerabili semeni ai noștri, copiii. Prin activități de informare, conferințe, seminarii, programe de educație și recuperare, World Vision Romania încearcă să stimuleze o atitudine activă și implicarea tuturor în schimbarea condițiilor vieții copiilor aflați în dificultate.

Sprijinul acordat apariției celor două volume din Ghidul de Terapie ABA vine în întâmpinarea nevoii părinților și specialiștilor de cunoaștere și de punere în practică a unei metode de lucru necesare în reușita/ecr copiilor cu dizabilități, în mod special a copiilor cu autism.

Mult succes celor care vor aplica metoda de lucru din acest ghid, sub îndrumarea unui specialist în domeniu!

Mariana Arnăutu
Manager Programe Educaționale
World Vision Romania

Ediția apărută cu sprijinul World Vision Romania și al Asociației Puzzle România

EDITURA FRONTIERA

ISBN 978-606-92464-0-5 (pentru volumele I-II)
ISBN 978-606-92464-2-9 (pentru vol II)

www.editurafrontiera.ro